KINGDOM HEARTS II FINAL MIX+

ULTIMANIA®

アルティマニア

KINGDOM HEARTS II
FINAL MIX+ ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX

Discover how to unlock the secret movie with KINGDOM HEARTS II FINAL MIX+ULTIMANIA.


KINGDOM HEARTS II Final Mix & KINGDOM HEARTS Re : Chain of Memories
KINGDOM HEARTS II FINAL MIX+
ULTIMANIA
キングダム ハーツII ファイナル ミックス+ アルティマニア



キングダム ハーツII ファイナル ミックス＋ アルティマニア　CONTENTS

WELCOME TO KINGDOM HEARTSⅡ FINAL MIX + ULTIMANIA!!

「『KHⅡ』のファイナルミックスを作るんだったら、追加要素は『KHⅠFM』のときのレベルではダメだと思ってます」——これは『KHⅡ アルティマニア』での野村哲也氏の言葉です。そうは聞いていても、実際の『KHⅡFM＋』がまさかこれほど手のこんだ豪華2本立てソフトになろうとは、誰も予想しなかったのではないでしょうか。
開発スタッフのかたがたがここまで頑張るのなら、僕らスタジオベントスタッフも負けてはいられない——そんな思いから、『KHⅡFM』の追加・変更点の徹底解説と、『KH Re：COM』の完全ガイド、さらにはアルティマニアらしい企画物を詰めこみ、『KHⅡFM＋』本編に負けずおとらずお買い得感のある本を目指したのが本書です。
『KHⅡFM』と『KH Re：COM』をあらゆる角度から遊び尽くし、『KH』シリーズをますます好きになるために、存分にご活用ください。

スタジオベントスタッフ
山下　章

キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ SIDE ……234

※本書では『キングダム ハーツ』シリーズの各作品を以下の略号で記しています
KHⅠ……『キングダム ハーツ』
KHⅠFM……『キングダム ハーツ ファイナル ミックス』
KHCOM……『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』
KHⅡ……『キングダム ハーツⅡ』
KHⅡFM……『キングダム ハーツⅡ ファイナル ミックス』
KH Re:COM……『キングダム ハーツ Re:チェイン オブ メモリーズ』
KHⅡFM＋……『キングダム ハーツⅡ ファイナル ミックス＋』

KINGDOM HEARTS II Final Mix / KINGDOM HEARTS Re:Chain of Memories

メインキャラクター
Main Character



SORA
ソラ

キーブレードの勇者。幼なじみのリクやカイリと故郷でふたたび暮らせる日を願いつつ、世界をおびやかすハートレスやノーバディと戦う。



KAIRI
カイリ

ソラとリクの幼なじみ。闇なき心を持つセブンプリンセスのひとりで、それゆえに闇の勢力に狙われた。ソラとリクの帰りを待ちつづけている。



RIKU
リク

ソラの親友で、キーブレードの勇者。一度は闇に身を染めたものの、己の闇を克服した。闇の扉を閉じたさいにソラと離ればなれになったが？

DONALD DUCK
ドナルド ダック

ディズニーキャッスルの王宮魔導士。王様を捜すため、ソラと旅することになった。ちょっぴり短気だが、得意の魔法で仲間を助ける。



GOOFY
グーフィー

ディズニーキャッスルの王宮騎士隊長。ドナルドやソラとともに、王様を捜す旅をつづけている。のんびり屋で心優しく、争いごとが苦手。



JIMINY CRICKET
ジミニー・クリケット

ソラたちの旅の記録係。ソラの冒険の一部始終をジミニーメモに書きとめている。木彫り人形ピノキオの「良心」でもある。





ROXAS
ロクサス

トワイライトタウンで暮らす少年。夏休みを過ごすうち、奇妙な事件に巻きこまれていく。ソラとは密接な関係が……？



DIZ
ディズ

XIII機関と敵対している、謎めいた男。機関をつぶすためにソラの力を求め、ロクサスを利用しようとする。



NAMINÉ
ナミネ

ソラとその周囲にいる者の記憶をあやつることができる少女。忘却の城でXIII機関に利用されていたが、ソラに助けられた。



ANSEM THE WISE
賢者アンセム

かつてホロウバスティオンを治めていた賢人で、心の研究の第一人者。弟子たちに裏切られ、現在は行方不明となっている。

ANSEM
闇の探求者アンセム
（ゼアノートのハートレス）

闇の力を振るう魔人。リクの心の闇につけこんでその身体をあやつり、世界を闇で包もうとしたが、ソラに倒された。





KING MICKEY
王様

ディズニーキャッスルを治め、世界全体を見守る、偉大な王。キーブレードを使いこなし、ソラやリクの手助けをする。



PLUTO
プルート

王様の愛犬。ドナルドたちと一緒に旅立ったが、いまは単独行動をとっている。自慢の鼻で王様の居場所をかぎ当てる？

XIII 機関

13人の強力なノーバディによって構成される組織——XIII機関。ここでは、彼らの実態についてまとめたレポートを公開する。物語の核心にも触れているため、ゲーム本編を一度クリアしたあとに読んでほしい。

REPORT 1 機関員の名前

機関の者たちは自身のことを「誰でもない」と言うが、そんな彼らも個々に名前を持つ。この名前は、彼らがノーバディとして生まれたのちに、機関のリーダーであるゼムナスによって与えられたものだ。命名は、機関員たちがまだ人であったころの"本来の名前"に、異端の証「X」を加えたうえで文字を並びかえる、という方法で行なわれる。



⬅浮かび上がったノーバディの"本来の名前"。そこにゼムナスが異端の証として「X」の一字を加えることで、ノーバディは機関員としての新たな名前を得る。



➡機関に加入した者には、そろいの黒いコートが与えられる。このコートは闇による侵食を防ぐ効果を持ち、つねに闇に身を置く機関員にとって欠かせないものだ。

REPORT 2 機関の誕生

機関の活動は、賢者アンセムの6人の弟子が師を裏切ってその研究を奪い、心を捨ててノーバディとなったことにはじまる。以後、新たな機関員を加えながら心の研究をつづけているのだ。ちなみに、"XIII機関"の呼び名は、構成員が13人になってから使われているもので、単に"機関"と呼ぶことも多い。

➡当初は6人のノーバディたちが結成した組織だったが、しだいに人数を増やし、最終的には13人に。新たな仲間を捜し出すことも、彼らにとって重要な任務だった。





⬅機関員のナンバーは、機関に加わった順を示し、地位を表したものではない。とはいえ、NO.1のゼムナスに対しては、機関の誰もが畏怖の念を抱いている。

REPORT 3 機関の目的

機関の者たちが目指すもの——それは、"心の謎"を解き明かすことだ。その過程で、心を得て"完全な存在"となる必要を感じ、人の心を集めて"キングダムハーツ"を作ろうとしている。各地でソラとハートレスを戦わせようとするのも、ハートレスにとらわれた心をソラに解放させるためだ。



⬅『KH I』でアンセム(ゼアノートのハートレス)が"世界の心のキングダムハーツ"を求めたのに対し、機関は"人の心のキングダムハーツ"を作ろうとしている。



➡ゼムナスは心に関する研究以外にも、忘却の城を利用して記憶に関する実験を行なっていた。機関員のなかには、そこに隠された目的がある、と疑う者も……。

本来の名前 ……………………………… アンセム

ANSEM

NO. 1 XEMNAS

ゼムナス



設定画

XIII機関のリーダーである、ゼアノートのノーバディ。師から奪った名に「X」を加えて“ゼムナス”と自称している。その力は、ほかの機関員から恐れられるほど強大。身ぶりや口調は大仰で芝居じみているが、それらは感情があるように見せるための擬態でしかない。心の研究だけでなく、“記憶”についても並々ならぬ関心を示しているようだが？

DATA

武器	エアリアルブレード
配下ノーバディ	ソーサラー
属性	無

心を探求する虚無の支配者



IN 『KHIIFM』

➡感情の宿らぬ瞳に冷徹な光をたたえ、何が起ころうとも動じる様子を見せない。



「実のところ、何も悲しくはない」



⬅ほかのノーバディとは一線を画した力を持ち、機関員をダスクに変えることさえできる。

⬇“眠りの部屋”に置かれた鎧とキーブレードに「友」と呼びかける。はたして、鎧の者との関係は……？



⬆戦闘能力もすぐれており、実体なき剣を振るって、歯向かう者を無へと落とす。



「久しぶりだな――。友よ」

ゼムナス行動記録

- 5人の弟子仲間とともに賢者アンセムを追放後、ノーバディとして誕生。機関を結成する。
- ホロウバスティオンを訪れ、ソラと手合わせしてその力を確かめる。
- ホロウバスティオンにて、ソラの力を確かめるべく、ほかの機関員とともに姿を現す。
- ホロウバスティオンの城にある“眠りの部屋”を訪れたのち、大渓谷でソラたちと対峙。
- 機関の城でソラと戦ったあと、“人の心のキングダムハーツ”との同化を図る。

ソラたちの行動

- KHIFM　ホロウバスティオンに現れた謎のゲートを調査して、黒コートの男と戦う。
- KHIIFM　ホロウバスティオンを訪れ、レオンたちに協力を約束する。
- KHIIFM　ホロウバスティオンで、王様とともにハートレスの大軍を迎え撃つ。
- KHIIFM　存在しなかった世界に潜入し、ゼムナスとの最終決戦に挑む。

本来の名前 ……………………………ブライグ

BRAIG

NO. 2 XIGBAR

シグバール



設定画

XIII機関の初期メンバーである隻眼の男。空間を自由に渡る能力と、変幻自在の銃さばきで獲物を翻弄する。鋭さを感じさせる見た目に反して軽い性格をしており、冗談とも本気ともつかぬ言葉で相手を煙に巻くのが得意。また、抜け目のないところもあって、ほかの機関員の動向に探りを入れることも少なくない。

武器	ガンアロー
配下ノーバディ	スナイパー
属性	空間

DATA



腹の底を見せぬ"魔弾の射手"

IN『KHⅡFM』



➡右目につけた眼帯と左ほほに残る大きな傷が、その戦歴とすごみを感じさせる。

「誰だそりゃー？」



⬅ノリは軽くとも腕は確か。戦いとなれば、愛用のガンアローを駆使して敵を撃ち抜く。



⬇「～ってハナシ」というログセをまじえつつ、ソラを小馬鹿にしたような言葉を投げかけ、混乱させようとする。



⬆ゼムナスの命令に従いながらも、一方で彼の秘密に興味を持っているようだ。

「裏切り者は消えろってハナシだ！」

シグバール行動記録

- 5人の弟子仲間とともに賢者アンセムを追放後、ノーバディとして誕生。新たな仲間を捜す任に就く。
- ホロウバスティオンにほかの機関員とともに姿を現し、ソラを挑発。
- ザ・ランド・オブ・ドラゴンの龍脈をハートレスに変化させ、ソラたちにけしかける。
- 存在しなかった世界で、機関の城に乗りこんできたソラたちを迎え撃つ。

ソラたちの行動

- KHⅡFM ホロウバスティオンを訪れ、レオンたちに協力を約束する。
- KHⅡFM ザ・ランド・オブ・ドラゴンを騒がせる黒いコートの男を追跡。
- KHⅡFM 存在しなかった世界に建つ機関の城で、さらわれたカイリを捜す。

本来の名前 ……………………………ディラン

DILAN

NO. 3 XALDIN

ザルディン



設定画

機関の古参メンバーである剛直な猛者。吹き荒れる風を従える力を持つうえ、6本もの槍を振るう六槍流を修め、戦闘能力は非常に高い。さらに弁舌にも長けており、断定するような口調で相手の心を追いつめ、意のままにあやつってしまう。その言葉は、実直な武人のような外見に反し、悪意を感じさせるものばかりだ。

DATA	
武器	ランス
配下ノーバディ	ドラグーン
属性	風

悪意に満ちた"旋風の六槍"



IN『KHⅡFM』



➡ビーストの心と、彼から生まれるノーバディを求め、ビーストキャッスルに侵入する。

「誰も信用するな。そして怒れ！」



⬅ソラに手加減はできないという言葉からは、みずからの力への自信がうかがえる。

⬇ビーストの感情を手玉にとり、その心を怒りで塗りつぶそうと言葉を重ねていく。



⬆風をまとい縦横に槍をくり出す技の数々は、暴風を思わせるほど激しい。



「怒りだけがおまえを強くするのだ」

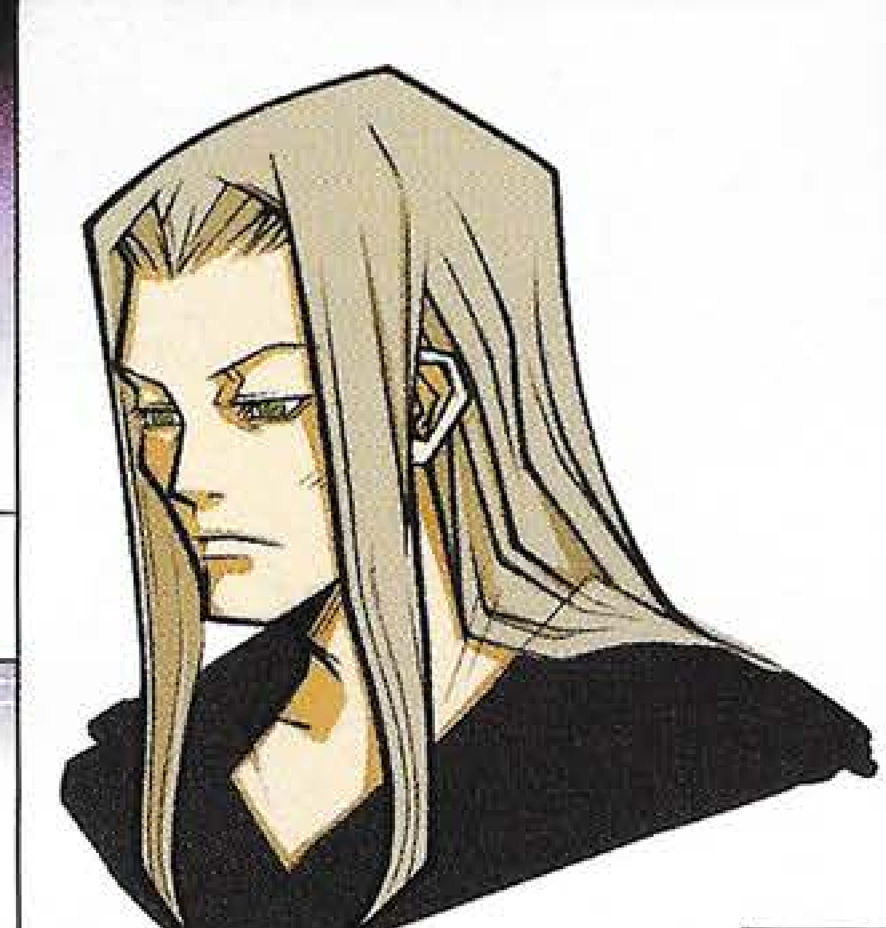
ザルディン行動記録	5人の弟子仲間とともに賢者アンセムを追放後、ノーバディとして誕生。新たな仲間を捜す任に就く。	ホロウバスティオンを訪れ、ソラの力を確かめるべく、ほかの機関員とともに姿を現す。	ビーストキャッスルに忍びこみ、ビーストをそそのかして彼の心を闇に染めようとする。	ふたたびビーストキャッスルに侵入し、ベルと魔法のバラを奪って、ビーストを挑発する。
ソラたちの行動		KHⅡFM ホロウバスティオンを訪れ、レオンたちに協力を約束する。	KHⅡFM ビーストキャッスルを訪れ、怒りで我を忘れたビーストの目を覚まさせる。	KHⅡFM ふたたびビーストキャッスルを訪れ、バラを盗んだザルディンを追う。

本来の名前 ……………………………… エヴェン

E V E N

NO. 4 VEXEN

ヴィクセン



設定画

忘却の城の地下階に派遣された古株の機関員。氷の力を支配し、巨大な盾で身を守りつつ相手のデータを収集することに楽しみを見いだす。ソラとリクが忘却の城を訪れたと知り、ソラを狙うマールーシャの計画を防ぐためにリクを利用しようと画策。それを逆手に取られてほかの機関員に踊らされたあげく、裏切者として消されてしまった。

DATA	
武器	シールド
配下ノーバディ	──
属性	氷

自尊心の高い"いてつく学究"



IN 『KH Re:COM』

➡実験や研究に異常なほど熱心で、興味を覚えたことは確かめずにはいられない性格。



「本能だよ。科学者としての、な」



⬅研究者であると自認するわりに、短気で視野がせまく、ラクシーヌにバカにされる。

⬇機関内でのナンバーに並々ならぬこだわりがあるようで、下位ナンバーの者に先輩風を吹かせることもしばしば。



⬆戦いも研究の一環と見なし、氷の力を宿した盾に隠れ、相手を試すように攻撃する。



「ナンバー4の私が、貴様ごときに──」

ヴィクセン行動記録

1. 5人の弟子仲間とともに賢者アンセムを追放後、ノーバディとして誕生。忘却の城で実験の準備を進める。
2. 派遣された忘却の城にソラとリクが現れたことを感知。リクに興味を示す。
3. リクと手合わせをして得たデータからリク=レプリカを作成。ソラに対抗させるが、失敗に終わる。
4. マールーシャにけしかけられ、ソラと直接対決するも敗北。アクセルにトドメを刺されて消滅する。

ソラたちの行動

- KH Re:COM マールーシャに誘われ、忘却の城に到着。ナミネに記憶を改変されていく。
- KH Re:COM リクが忘却の城地下11階でヴィクセンと戦い、データを収集される。
- KH Re:COM 忘却の城11階で、ヴィクセンとの戦いに勝利する。

本来の名前 ……………………………… エレウス

NO. 5 AELEUS → LEXAEUS
レクセウス

機関の初期メンバーで、忘却の城の地下に派遣された巨漢。土の力を自在に振るい、大柄な身体つきにふさわしく力強い戦いかたを得意とする。性格は厳格で、自分の意志を言葉ではなく、行動で示すことを好む。ソラがマールーシャの手に落ちた場合に備え、リクを従わせようとしたが、リクの身体を支配したアンセムによって倒された。



設定画

DATA

- 武器　アックスソード
- 配下ノーバディ　——
- 属性　土

不言実行の"静かなる豪傑"



IN『KH Re:COM』



➡武骨な風貌のとおり言葉よりも行動を重視し、リクを力ずくで押さえつけようと試みる。

「闇に心を開け!」



⬅性急に物事を進めずに、まずは事態を見極めようとする冷静沈着な気質の持ち主。



⬆巨大なアックスソードを軽々と振りまわし、敵対する者を容赦なく粉砕する。

⬇マールーシャがソラを手に入れる事態に対処するべく、リクを手中に収めようとするが、返り討ちにあう。



「光が道を見失うとき——闇が役立つかもしれん」

レクセウス行動記録

- 5人の弟子仲間とともに賢者アンセムを追放後、ノーバディとして誕生。忘却の城で実験の準備を進める。
- 忘却の城に派遣され、ヴィクセンやゼクシオンとともに、心と記憶に関する研究を行なう。
- ソラとリクが忘却の城を訪れたことを感知。マールーシャの行動に疑問を抱き、事態を見守る。
- リクを力ずくで仲間に引き入れようとするが、返り討ちにあって消滅。

ソラたちの行動

- KH Re:COM　マールーシャに誘われ、忘却の城に到着。ナミネに記憶を改変されていく。
- KH Re:COM　リクがレクセウスと交戦し、一時的にリクのなかのアンセムが目覚める。

本来の名前……………………………イエンツォ

I E N Z O

NO. 6 ZEXION

ゼクシオン



設定画

忘却の城の地下に派遣された、言葉づかいや物腰のていねいな機関員。幻をあやつり、巧みに敵を翻弄して自滅に追いこむ。頭脳明晰な策略家で、自身の策を成功させるためならば仲間を利用するような非情さも併せ持つ。用済みになったリクを消そうとワナを張るも失敗し、傷ついたところでリク=レプリカの"エサ"になってしまった。

武器	レキシコン
配下ノーバディ	──
属性	幻

DATA

知性と非情さを秘めた〝影歩む策士〟



IN KH Re:COM

➡リクの心の傷をえぐるような言葉を並べ、幻まで見せて彼の心を追いつめていく。



「あなたは故郷を壊したのだ！」



⬅頭脳に頼るだけでなく、戦いもこなす。幻術を駆使して、獲物をなぶるように攻める。

⬇ていねいな物言いと態度が特徴的。礼儀にもうるさく、ヴィクセンたちの無礼な態度をとがめることも。



⬆策におぼれて傷を負ったあげく、リク=レプリカに吸収される悲惨な最期をとげた。



「こちらもあいさつ抜きとは──嘆かわしい」

ゼクシオン行動記録

5人の弟子仲間とともに賢者アンセムを追放後、ノーバディとして誕生。忘却の城で実験の準備を進める。

忘却の城に派遣され、ヴィクセンやレクセウスとともに、心と記憶に関する研究を行なう。

ソラとリクが忘却の城を訪れたことを感知。ヴィクセンをたきつけ、地上階に向かわせる。

危険な存在となったリクを消そうとするが戦いで敗北。リク=レプリカに吸収されて消滅する。

ソラたちの行動

KH Re:COM マールーシャに誘われ、忘却の城に到着。ナミネに記憶を改変されていく。

KH Re:COM リクがゼクシオンのワナに追いつめられるも、闇の力を受け入れて撃退。

NO.

7

本来の名前 ……………………………(現時点では不明)

SAIX

サイクス



設定画

ゼムナスの副官的な立場にある大剣使い。月の輝きから力を引き出し、みずからの戦闘能力と凶暴性を高める。いかにもノーバディらしく、無機質な印象で感情らしきものを見せないが、ときおり狂気をにじませることも。ほかの機関員にくらべて心への関心が高く、人の心をまどわせたり傷つけたりする方法を熟知している。

武器	クレイモア
配下ノーバディ	バーサーカー
属性	月

DATA



心を求める"月に舞う魔人"

IN 〔KHⅡFM〕



➡人の感情を揺さぶる方法を心得ており、ソラを混乱させる言葉をいくつも投げかける。

「心を傷つける方法なら、いくらでも知っている」



⬅落ち着いた雰囲気を持ってはいるが、額の傷や鋭い表情からは、危険な空気が漂う。



⬇感情があるかのような様子は見せないが、心を求める意志は人一倍強い。

⬆月の光を浴び、秘められた凶暴性を解放。長大な大剣を手に、敵に襲いかかる。



「キングダムハーツよ――。俺に心を――」

サイクス行動記録

- ノーバディとして誕生後、機関に加入。ゼムナスの副官となり、彼の補佐に当たる。
- ホロウバスティオンを訪れ、ソラの力を確かめるべく、ほかの機関員とともに姿を現す。
- 機関を離れたアクセルを追跡。トワイライトタウンで、ソラに忠告を与える。
- アクセルからカイリを奪い、機関の城に幽閉。その事実と機関の目的をソラに告げる。
- 存在しなかった世界の機関の城で、用済みとなったソラたちを消そうとする。

ソラたちの行動

- KHⅡFM ホロウバスティオンを訪れ、レオンたちに協力を約束する。
- KHⅡFM トワイライトタウンで、カイリが連れ去られたとハイネたちから聞く。
- KHⅡFM ホロウバスティオンで、王様とともにハートレスの大軍を迎え撃つ。
- KHⅡFM ゼムナスの野望を阻止するべく、機関の城の奥を目指す。

本来の名前 ……………………………（現時点では不明）

NO. 8 AXEL

アクセル



設定画

燃えるような赤髪をした青年。炎とチャクラムを駆使した独特の戦闘スタイルで、変幻自在に獲物を追う。機関の目的より個人の興味を優先して気まぐれに動くため、機関内でもつかみどころのない人物だと見られている。ロクサスとは親友同士で、彼に会いたいがゆえに単独行動に走り、機関から追われる身となった。

武器	チャクラム
配下ノーバディ	アサシン
属性	炎

DATA

消えた友を追う"おどる火の風"



IN『KH Re:COM』

➡さまざまな思惑が渦巻くなかうまく立ちまわり、自分にとって邪魔な者を消してきた。



「裏切り？ さあ、なんのことだかな」



⬅ロクサスの半身であるソラに興味を覚え、機関の計画を無視して陰ながら手助けする。

➡生まれ落ちたばかりのロクサスの世話をしたことがきっかけで、ふたりは親友となった。



「まだ戻ってこれねえだけだ！」



IN『KH II FM』

⬅親友のロクサスが機関を離脱すると、彼を連れもどす任務にみずから志願するが……。

アクセル行動記録

- ノーバディとして誕生後、機関に加入。その後、ロクサスの世話役をまかされる。
- 忘却の城の地上階に派遣される。ソラの手助けをし、機関員でただひとり帰還を果たす。
- 機関を離れたロクサスを連れもどそうとするが失敗。自分も機関から離反する。
- 連れ去ったカイリを、サイクスに奪われる。ソラたちに機関の目的を教える。
- はざまの空間で道を見失ったソラのもとに駆けつけ、自身の存在を賭けて道を切り開く。

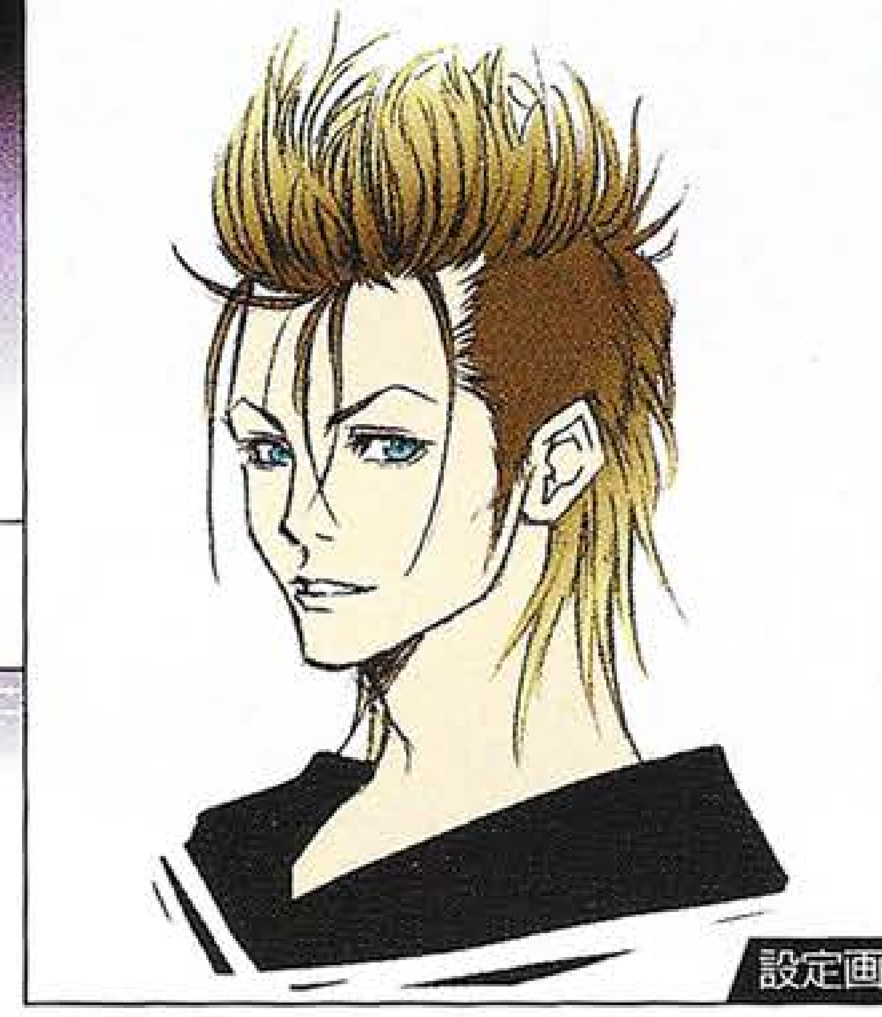
ソラたちの行動

- KH Re:COM：忘却の城での戦いを終えて、記憶を回復させるためにポッドで眠りにつく。
- KH II FM：記憶の回復が終わり、トワイライトタウンの屋敷で目覚める。
- KH II FM：ホロウバスティオンで、王様とともにハートレスの大軍を迎え撃つ。
- KH II FM：カイリを助けるため、機関の本拠地を目指してはざまの空間に入る。

本来の名前 ……………………………(現時点では不明)

NO. 9 DEMYX

デミックス



設定画

緊張感がなく子どもっぽい面が目立つ機関員。シタールという弦楽器をかき鳴らして水をあやつり、みずからの分身を作り出す。非常にノリが軽く、どこか頼りない雰囲気の持ち主で、任務を与えられてもまじめに取り組む様子を見せない。しかし、そういった行動も記憶をもとに演じている擬態であり、見る者にちぐはぐな印象を与える。

DATA	
武器	シタール
配下ノーバディ	ダンサー
属性	水

軽いノリを演じる"夜想のしらべ"



IN 『KHⅡFM』

「俺向きじゃないと思うんだよな——」



➡機関のメンバーであるわりにはすごみがなく、情けない言動ばかりが目立つ。



⬅大げさな身振りや、コロコロと変わる表情など、落ち着きがなく子どものよう。

⬇ふざけた様子でいたかと思えば、鋭い顔をすることも。ただし、それも記憶をもとに行なっている演技でしかない。



⬆荒っぽいことは苦手と言いつつ、戦いとなれば水の力を存分に振るい敵を撃退する。



「黙れ裏切り者」

デミックス行動記録	ノーバディとして誕生後、機関に加入。	ホロウバスティオンを訪れ、ソラの力を確かめるべく、ほかの機関員とともに姿を現す。	オリンポスコロシアムでソラのなかのロクサスを目覚めさせようとするが失敗し、逃げ帰る。	ホロウバスティオンを守ろうと奮戦するソラたちの前に立ちふさがる。
ソラたちの行動		KHⅡFM ホロウバスティオンを訪れ、レオンたちに協力を約束する。	KHⅡFM オリンポスコロシアムを訪れ、さらわれたメガラを助けるべく冥界へ潜入。	KHⅡFM ホロウバスティオンで、王様とともにハートレスの大軍を迎え撃つ。

本来の名前 ……………………………（現時点では不明）

NO. 10 LUXORD

ルクソード


設定画

金色の髪を短く刈りこみ、ヒゲを整えた紳士。いかなる勝負ごとも楽しむ根っからのギャンブラーで、愛用のカードを用いて時を制御し、生死を賭けた戦いの舞台をみずから作り出す。どんな事態でも落ち着き払った態度をくずさず、その言葉はキザで余裕たっぷり。頭の回転が速く、軽妙な語り口で、相手をやすやすと手玉に取ってしまう。

武器	カード
配下ノーバディ	ギャンブラー
属性	時

DATA



悠然たる"運命を賭す者"

IN 『KHⅡFM』



➡カードやダイスといった道具をつねに持ち歩き、何ごともギャンブルのように捉える。

「彼らしい鮮やかなイカサマと思わんか？」



⬅紳士然とした容姿に余裕あふれる態度を見せ、キザなセリフもすらすらと口にする。

⬇ギャンブラー気質は戦いでも徹底していて、己の存在そのものを賭けることにさえ、ためらいを見せない。



⬆海賊のルールを逆手にとってソラたちをまどわすなど、なかなかの策士。



「先が読める勝負などに、何かを賭ける価値などない」

ルクソード行動記録

ルクソード行動記録	ソラたちの行動
ノーバディとして誕生後、機関に加入。	
ホロウバスティオンを訪れ、ソラの力を確かめるべく、ほかの機関員とともに姿を現す。	KHⅡFM ホロウバスティオンを訪れ、レオンたちに協力を約束する。
ポートロイヤルを訪れ、呪いの金貨に宿る人の欲望からハートレスを生み出し、ソラに倒させる。	KHⅡFM ポートロイヤルを訪れ、不死の海賊がふたたび現れた理由を探る。
存在しなかった世界の機関の城で、用済みとなったソラを消そうとする。	KHⅡFM ゼムナスの野望を阻止するべく、機関の城の奥を目指す。

本来の名前 ……………………………（現時点では不明）

NO. 11 MARLUXIA

マールーシャ



設定画

花の力を宿した大鎌を振るう、忘却の城の責任者。その実力は相当なもので、機関では新顔といえどもほかのメンバーから一目置かれている。自信家で野心が強く、ラクシーヌとともにⅩⅢ機関の乗っ取りをたくらむ。機関の意向を無視してソラをあやつろうとしたが、アクセルに邪魔されて失敗。最後はソラの手によって倒され、消滅した。

DATA	
武器	サイズ
配下ノーバディ	―
属性	花

野望を秘めた"優雅なる凶刃"



IN『KH Re:COM』

「裏切り者は始末せよ」



➡乗っ取りの計画を進めるためには手段を選ばず、目ざわりな者をおとしいれる。



⬅ナミネをおどして追いつめ、ソラの記憶を自分の都合のいいように変えさせていく。



⬇当初の計画がくずれてしまい、ソラの心を壊してでもキーブレードの力を手に入れようと、実力行使に出る。



⬆花の力を駆使した技は一見優雅。しかし、その美しさの裏に絶大な破壊力を秘める。

「咲き誇る闇に喰われ、光なき忘却に沈め！」

マールーシャ行動記録

- ノーバディとして誕生後、シグバールに誘われて機関に加入。
- 忘却の城の責任者に着任。ラクシーヌと協力し、機関の乗っ取りを計画する。
- ソラを独断で忘却の城へ誘う。ナミネにソラの記憶を改変させる。
- ヴィクセンをワナにはめ、アクセルの手によって始末させる。
- 力ずくでソラを手中に収めようとするも敗北し、消滅する。

ソラたちの行動

- KH Re:COM マールーシャに誘われ、忘却の城に到着。記憶を改変されていく。
- KH Re:COM 忘却の城11階で、ヴィクセンとの戦いに勝利する。
- KH Re:COM 忘却の城13階でマールーシャとの最終決戦に勝ち、城の鍵穴を閉じる。

本来の名前 ……………………………（現時点では不明）

NO. 12 LARXENE

ラクシーヌ



設定画

忘却の城に派遣され、マールーシャとともに機関の乗っ取りをたくらんだ女性機関員。稲妻とナイフを縦横無尽に放ち、すばやい動きで獲物をなぶる。性格は高飛車で自信過剰であり、自分以外の者を徹底的に見くだし、人を傷つけたり怒らせたりすることを楽しむ。しかし、その性格がわざわいして、怒りに燃えるソラの手で倒された。

DATA	
武器	ナイフ
配下ノーバディ	――
属性	雷

雷光をまとう"非情の妖姫"



IN 「KH Re:COM」



➡高飛車な物言いは誰に対しても変わらず、ヴィクセン相手にもイヤミっぽく話す。

「心がない奴はつまらないわ」



⬅他者が苦しむ姿をながめて楽しむ非情さは、機関のメンバーのなかでも群を抜いている。



⬇身勝手なうえに自尊心が強いところがあり、計画が思いどおりにならなかった怒りをソラとナミネにぶつける。

⬆戦いとなれば、雷の力を存分に振るう。その攻め手にいっさいの容赦はない。



「悪いけど私、今ものすっごく機嫌が悪いのよね」

ラクシーヌ行動記録

- ノーバディとして誕生後、機関に加入。
- 忘却の城の地上階に派遣される。マールーシャの計画に乗って、機関の乗っ取りに協力。
- ソラの前に姿を現し、ナミネの存在を"思い出させる"。
- ナミネが勝手にソラと接触したことに怒り、真相を知ったソラを消そうとするも敗北、消滅する。

ソラたちの行動

- KH Re:COM　忘却の城の6階で、ラクシーヌの言葉をきっかけに、ナミネのことを"思い出す"。
- KH Re:COM　忘却の城の12階でナミネから真実を告げられ、カイリの姿を思い出す。

NO. 13

本来の名前 ……………………………………ソラ

SORA

ROXAS

ロクサス



設定画

Ⅻ機関の最後のひとり。ソラのノーバディで、それゆえキーブレードを使うことができる。ほかのノーバディとちがって記憶を持たず、自分の正体を知らぬまま機関に加入したが、しだいに自身に疑問を覚え機関を離脱。その後、ディズの計略でデータ上のトワイライトタウンに移され、ソラの記憶がもどるまで、架空の時間を過ごすことになる。

DATA

- 武器　キーブレード
- 配下ノーバディ　サムライ
- 属性　光

たそがれに揺れる"めぐりあう鍵"



IN『KHⅡFM』

➡自身の本体であるソラに対して、反発ともあこがれともつかない感情を抱く。



「ソラ――。うらやましいよ」



⬅ソラを目覚めさせようとするリクと刃をまじえ、一度は勝利したほどの力の持ち主。

⬇ノーバディでありながら、まるで心があるようだと言われることもしばしば。はたして、その真相は……？



⬆心を持たないはずが、心の力の現れであるキーブレードを2本もあやつってみせる。



「答えは、ソラが見つけるよ」

ロクサス行動記録	トワイライトタウンに誕生。ゼムナスに拾われ、「ロクサス」と名づけられて機関に加入。	自分の正体に疑問を感じ、機関を離脱。存在しなかった世界でリクと戦うも敗北する。	機関員としての記憶を奪われ、データのトワイライトタウンでいつわりの夏休みを過ごす。	幽霊屋敷の地下で機関員としての記憶を取りもどし、アクセルを撃退。ソラと同化する。	アクセルの消滅と同時に、一時的に覚醒。存在しなかった世界でソラに戦いを挑む。
ソラたちの行動	KHⅠFM ホロウバスティオンで、みずから心を解き放ち、一時的にハートレス化。	KH Re:COM 忘却の城での戦いを終えて、記憶を回復させるためにポッドで眠りにつく。		KHⅡFM 記憶の回復が終わり、トワイライトタウンの屋敷で目覚める。	KHⅡFM 王様とともに存在しなかった世界に潜入。機関の城を目指す。





KINGDOM HEARTS II FINAL MIX + ULTIMANIA

KINGDOM HEARTS II Final Mix SIDE

キングダム ハーツII ファイナル ミックス SIDE

ここが変わった！ KINGDOM HEARTS II Final Mix

KHII



KHIIFM



『KHⅡ』にさまざまな新要素がプラスされ、大きくパワーアップした『KHⅡFM』。以降のページで変更点の詳細を解説する前に、まずはおもな特徴を紹介しよう。

1 北米版『KHⅡ』をベースに各要素をリニューアル

『KHⅡFM』は北米版『KHⅡ』をベースとしており、物語の展開などはオリジナル版と同じ。しかし、ボイスが英語になっただけでなく、各種システムやステータスの変更など、北米版にはなかったこまかな調整も行なわれているのだ。



←フォームやアイテムにも新たな種類が登場し、オリジナル版をクリアした人も新鮮な気持ちで遊べる。

2 ソラの前に立ちはだかる新たな強敵たち

イベントシーンでのみ描かれていたソラとロクサスの一騎討ちが、FM版では実際のバトルとして実現！　そのほかにも、パワーアップしたⅩⅢ機関のメンバー全員との再戦や、鎧の男との対決など、数々の強敵とのバトルがソラたちを待ち受ける。



←『KH Re:COM』に登場するマールーシャたちも、使う攻撃が一新されて登場。はたして全員倒せるか？

3 ワールドを探索する楽しみが増えた

FM版では、エピソードをクリアするだけでは各ワールドでの冒険は終わらない。キノコ型ハートレスと対決したり、パズルのピースを探したりと、お楽しみ要素が満載なのだ。さらに、ホロウバスティオンには新ダンジョンも用意されている。



←新ダンジョンでは、アビリティを使いこなさなければ探索もままならない。ソラを十分成長させて挑め！

4 新イベントシーンの追加でさらなる謎が……？

オリジナル版になかったイベントシーンがいくつかプラスされ、『KHⅡ』の物語がより深い部分まで楽しめるようになっている。なかには、今後の『KH』シリーズの物語に大きく関わってきそうな興味深いシーンも……。



←厳しい条件を満たせば、新シークレットムービーを見ることも可能。『KH』ファンなら必見の内容だ。

















#1

キングダム ハーツII ファイナル ミックス SIDE
KINGDOM HEARTS II Final Mix SIDE

ファイナルミックス 70のちがい



















シナリオ編

SCENARIO → Final Mix ←

1 エンディング後にクリアデータが作れる

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：——

FM版では、エンディングを迎えてバトルレポートが表示されたあとにクリアデータをセーブできる。クリアデータを作っておくと、ラストバトルの直前からゲームが再開できるほか、下記のような特典が得られるのだ。



⬅クリアデータ、およびクリアデータでのプレイ中にセーブしたデータには、王冠マークがつく。

「シアター」の追加

クリアデータを作成したときには、同時にシステムデータも更新される。そのシステムデータがセーブされているメモリーカードをPS2に差しこんでいると、スタートメニューに「THEATER（シアター）」の項目が出現。これを選べば、本編で見たことのあるイベントシーンをひとつずつ再生して楽しめるのだ。



⬅メモリーカードに『KH Re:COM』をクリアした状態のシステムデータもあれば、英語ボイスのほかに日本語ボイスも聴ける。

ジミニーメモの未登録項目の表示

クリアデータをロードすると、ジミニーメモの未登録項目が「？」の伏せ字ですべて表示され、あといくつの項目が埋まっていないかが、ひと目でわかるようになる。



⬅オリジナル版ではラストバトルの直前でこの状態になったが、FM版ではクリアデータをロードしたあとに変更された。

留まりし思念と戦える

特定の条件を満たした状態でゲームをクリアしていれば、クリアデータをロードしたあとに留まりし思念と戦える（→P.32）。



⬅オリジナル版のシークレットムービーに出てきた鎧の人物（→P.510）と同じ姿をしているが、はたしてその正体は……？

2 アブセント・シルエットと戦える

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：——

『KH Re：COM』でソラたちに消滅させられたⅩⅢ機関のメンバーの“影”が、遺された武器に焼きついた存在――それがアブセント・シルエットだ。特定の場所に出現するこれらの武器を調べると、その武器の持ち主とのバトルに挑戦できる（戦いかたの詳細はP.70～77を参照）。いずれもかなりの強敵だが、勝てば貴重なアイテムが手に入るのだ（→P.104）。

アブセント・シルエットが出現する場所と戦う相手

場所	戦う相手
5-4 亡者の洞窟：最深部（→P.186）	ゼクシオン
8-6 死の島：岸壁（→P.195）	ラクシーヌ
1-2 空き地（→P.157）	レクセウス
9-26 商人の店（繁盛後）（→P.199）	ヴィクセン
4-10 ビーストの部屋（→P.183）	マールーシャ



⬅物語がある程度進むと、不気味な光に包まれた武器が特定の場所に出現する。これを調べれば、武器の持ち主と戦えるのだ。



➡武器の持ち主は忘却の城でソラやリクに倒されたⅩⅢ機関の者たち。以前とは異なる攻撃方法でソラたちに襲いかかる！

3 新ダンジョン「追憶の洞」が登場

『KH II アルティマニア』関連ページ：──

ホロウバスティオンに「追憶の洞」という新たなダンジョンが追加された。物語がある程度進むと入口が開くが（→P.169）、出現する敵はかなり手ごわいうえ、いくつかの場所ではグロウアビリティをうまく使わなければ先へ進めない。探索する場合は、ソラを十分に成長させておきたいところだ。

なお、追憶の洞の一番奥にある 2-20 集積の庭園では、以前に倒したXIII機関のメンバーの再現データと戦える（→P.175）。ぜひ13人全員からの勝利を目指してみよう。



←『エアスライド』や『エアドッジ』などのグロウアビリティを駆使して進むことになる。

4 ソラの頭に王冠が載る

『KH II アルティマニア』関連ページ：──

FM版で追加されたクエストのうち、留まりし思念とのバトル、XIII機関の再現データとのバトル、ミニゲーム『XIIIキノコ』（→P.50）で特定の条件を満たすと、各クエストをクリアした証として、下の表のキーアイテムが手に入る。これらを持っていると、ソラの頭に王冠が載り、証の数に応じて、王冠の色が銅→銀→金と変化していくのだ。

新クエストクリアの証の入手条件

証の種類	入手条件
つながりの証	ディズニーキャッスルに出現した謎の入口（→P.32）を調べて、留まりし思念とのバトルに勝つ
存在しない証	XIII機関の再現データとのバトルで13人全員に勝ち、2-20 集積の庭園で宝箱 46 を開ける（→P.175）
安らかなる証	XIIIキノコのNO.1からNO.12までを満足させた状態で、NO.13にデュエルを挑み、NO.13の放つ光の弾に当たる（→P.128）



5 新シークレットムービーを収録

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.684

オリジナル版にはなかった新シークレットムービー「Birth by sleep」が収録された。ゲームモードごとに異なる条件（下の表を参照）を満たしていると、オリジナル版のシークレットムービー「Gathering」につづいて「Birth by sleep」が流れるのだ。なお、「Gathering」は、いずれのモードでも、存在しなかった世界のイベントクエスト「すべてのワールドをクリアしてゼムナスを倒す」をクリアすれば（→P.58）見られるようになっている。

新シークレットムービーを見るための条件

ゲームモード	条件
ビギナー	（このモードでは見られない）
スタンダード	ジミニーメモを完成させ、『グミシップ』ですべてのクリアボーナスとトレジャーを取得してゲームをクリアする
プラウド	ジミニーメモを完成させてゲームをクリアする
クリティカル	つながりの証、存在しない証、安らかなる証をすべて手に入れてゲームをクリアする



←新シークレットムービーのひと幕。キーブレード使い同士の戦い？

6 新イベントシーンが追加された

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.174～343

FM版では、オリジナル版にはなかった新イベントシーンが追加された。ひととおり見れば、『KH II』の物語がより深く理解できるはずだ。つぎのページから、追加された新イベントシーンのうち、メインストーリーに深く関わるものをダイジェストで紹介しよう。



←追加された新イベントシーンには英語ボイスが入っていない。ただし「シアター」でなら日本語ボイスで楽しめるのだ。

New Event Scene Digest

A 機関の思惑：裏切り者の始末

時期 ロクサス編4日目終了後

ロクサスがもどらないことに業を煮やしたゼムナスとザルディンは、アクセルに対してロクサス抹消を命じる。何とか思いとどまらせようとするアクセルだったが……。



⬅ロクサスに特別な想いを抱くアクセルは、命令を撤回させるべく説得を試みる。



➡命令にそむけばダスクにするのみ——右手に力を集め、アクセルをおどすゼムナス。

B サンセットヒルの3人

時期 トワイライトタウンのエピソード0でソラが電車に乗ったあと

不思議な電車に乗ってトワイライトタウンを出発したソラたち。その様子を、アクセルとナミネ、そして黒コートの男（アンセムの姿をしたリク）が、サンセットヒルから見送る。



⬅アクセルのみならず、用済みとなったナミネの始末をディズに指示されていたリクだが……。



➡ふたりには忘却の城で借りがある——リクはそう言い、アクセルとナミネを見逃す。

C 機関の思惑：光の勇者

時期 ホロウバスティオンのエピソード1をクリアしたあと

ホロウバスティオンでソラと対峙したⅩⅢ機関のメンバーたちは、キーブレードの勇者であるソラを自分たちの計画に利用するため、城にもどってソラについて話し合う。



⬅はじめて対面したソラのことを、思い思いに語るⅩⅢ機関のメンバーたち。



➡ソラの行く手に"種"をまくのだ——ゼムナスから命を受けた機関の面々は行動を開始する。

D 機関の思惑：サイクスの報告

時期 トワイライトタウンのエピソード1をクリアしたあと

これからもハートレスを倒しつづけろ——ソラにそう言い残して姿を消したサイクスは、ⅩⅢ機関の城にもどったのち、リーダーであるゼムナスに事の報告を行なう。



⬅サイクスの言葉は、ソラを機関の思惑どおりに行動させるための、ゼムナスの計略だった。

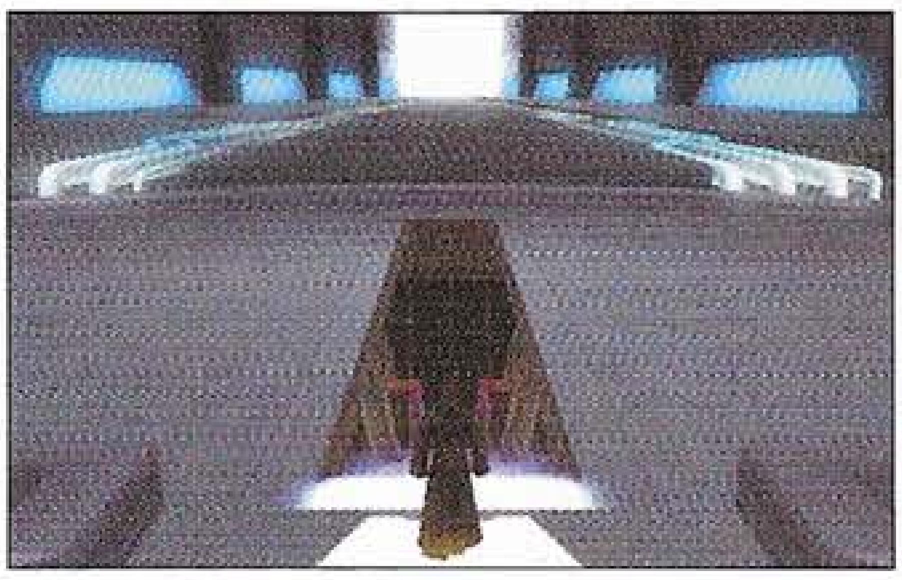


➡さらにゼムナスは、機関の意向にそむいて単独行動に走ったアクセルの始末を命じる。

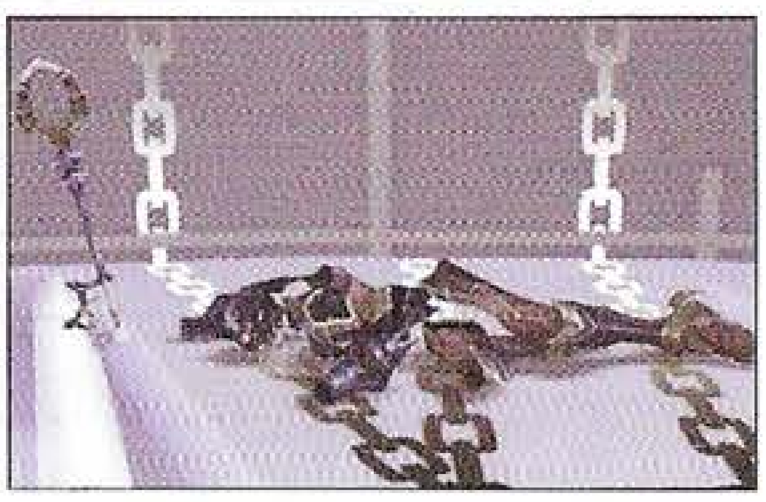
E 隠された舞台へ

時期 ホロウバスティオンのエピソード2で 2-9 城門前へ移動したあと

決戦のさなか、誰もいなくなったアンセムの研究室に、ゼムナスが姿を現した。彼はパスワードを入力して秘密の入口を開くと、地の底深くへ下りていく。その先には……。



⬅ゼムナスは、賢者の弟子であった日のことを思い出しながら通路を下りていく。



➡謎の部屋を訪れ、「友よ」と呼びかけるゼムナス。その視線の先には、キーブレードと鎧が！

G 機関の思惑：すべては動き出す

時期 ホロウバスティオンのエピソード2で 裏アンセムレポート1を入手したあと

ホロウバスティオンでの大決戦のあと、機関の城にもどったサイクスは、XIII機関の真の狙いをソラに伝えたことを報告する。事態はこのまま、彼らの思惑どおりに進むのか？



⬅ソラをこれまでのように操れると思うな——メンバーに注意をうながすサイクス。



➡ソラとの対決も望むところと言わんばかりに機関のメンバーたちは意気ごみを見せる。

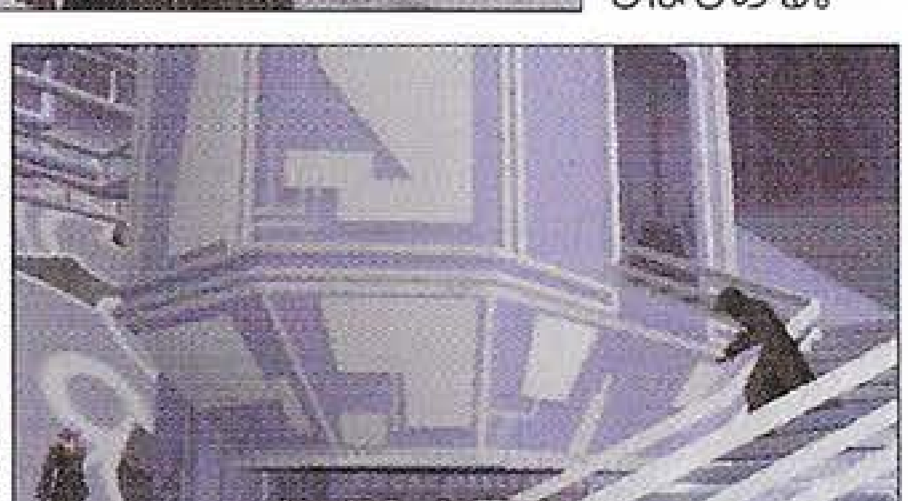
F 眠りの部屋の真実

時期 E 隠された舞台への直後

時はさかのぼり、機関がまだ忘却の城の準備を進めていたころ……ゼムナスはやはりたびたび謎の部屋にこもっていた。"眠りの部屋"と呼ばれるその部屋の秘密とは？



⬅シグバールはゼクシオンを強引に呼び止めると、ゼムナスの秘密について話しはじめる。



➡ゼムナスは眠りの部屋で誰と話しているのか……不審がるシグバールとゼクシオン。

H 機関の思惑：欠落

時期 トワイライトタウンのエピソード2で、アクセルとふたりでノーバディを倒したあと

ロクサスを取りもどすべく機関にそむいたアクセルは、結果的にソラを助けて消滅してしまう。しかし、彼のその行動が、ソラのなかのロクサスを目覚めさせようとしていた。



⬅デミックス、ザルディン、そしてアクセルが消滅し、XIII機関の構成員はついに残り4人に。



➡ほかの者がアクセルの最期を批評するなか、ゼムナスはロクサスの覚醒を感じ取る。

I 「ロクサス」の意味

時期 存在しなかった世界のエピソード1でロクサスを倒したあと

ソラの逆転の一撃を受けたロクサスの脳裏に、ある光景が浮かぶ。それは、ソラのノーバディとして生まれ落ちた彼が、XIII機関のメンバー「ロクサス」となった瞬間だった。



⬅幽霊屋敷の門の前に生まれ落ちたソラのノーバディ。そこへゼムナスが現れた。



➡ゼムナスは、「SORA」に「X」を加えてロクサスという名前を作り、そのノーバディに与える。

J 相棒との別れ

時期 I 「ロクサス」の意味の直後

ロクサスが気づくと、そこは見慣れたトワイライトタウンの時計塔の上だった。意識だけの状態となったアクセルが、ソラと一体化しつつあるロクサスに別れを言いにきたのだ。



⬅別れを惜しむかのように、時計塔の上でシーソルトアイスを食べつつ夕日を見つめるふたり。



➡互いに「またな」と言いかわし、ロクサスとアクセルは静かに消えていく。

K すべての始まり

時期 存在しなかった世界のエピソード1でサイクスを倒したあと

リクはロクサスとの死闘を振り返る。ソラのノーバディであるロクサスには、このままの自分では勝てない――そう悟ったリクは、心の奥底に宿る闇の力を開放した。



⬅リクが試しに挑発すると、ロクサスは思わずソラとして反応してしまう。



➡闇の力を解放したリク。その姿は、かつてソラたちが倒したアンセムそのものであった。

L すべてを終わらせるため

時期 存在しなかった世界のエピソード1でゼムナス(鎧・2回目)と戦う直前

鎧で身を固めたゼムナスのもとへとたどり着いたソラとリクは、武器を構え直して決戦に挑む。ここですべてを終わらせ、ナミネに「ありがとう」を言うために。



⬅ゼムナスを前にして、ふいに「ナミネにありがとうって言えなかった」とつぶやくソラ。



➡決着をつけてナミネにお礼を言おう――ソラとリクは決意も新たにゼムナスと対する。

7 新たな敵の追加やデータの変更

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.350〜438

FM版では、アブセント・シルエットの面々やロクサスなどの20種類のボス敵が追加されたほか、追憶の洞に12種類の新ノーマル敵が出現。また、オリジナル版から登場している敵にも多くの変更点がある（→P.61〜112）。

8 『グミシップ』がさらにボリュームアップ

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.506〜579

新たなミッションが追加されるなど、『グミシップ』にもさまざまな調整がほどこされた。くわしくはP.130〜152を参照。

9 ワールドロゴに字幕が追加

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.695

各ワールドをはじめて訪れたときやクリアしたときには、そのワールドのロゴが画面に表示されるが、FM版では同時にワールド名の日本語字幕が表示されるようになった。



←100エーカーの森の初訪問時とハロウィンタウンをクリアしたとき以外は字幕が出る。

10 画面に表示される文字が変わった

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.174〜343

物語の途中で、特定の仕掛けを動かしたり扉を開けたりしたときには「CLEAR」の文字が、時間制限付きのバトルでカウントダウンが行なわれるときには数字が、それぞれ画面に表示される。オリジナル版では、これらの文字のデザインは共通（画面左上のタイム表示などと同じデザイン）だったが、FM版では舞台となるワールドごとに異なるのだ。

画面の文字が変更されたイベントやバトル

ワールド	エピソード	該当するイベントやバトル
ザ・ランド・オブ・ドラゴン	1	3-8 山頂でハートレスの大群と戦う
オリンポスコロシアム	1	ピート（2回目）と戦う
ポートロイヤル	1	船の出航準備を待つあいだ、海賊たちを食い止める
	1	海賊たちから金貨を守る
	2	ノーバディから3枚の金貨を取りもどす
アグラバー	—	9-9 魔法の洞窟：試練の間で試練に挑む
	2	塔の扉のスイッチを起動させたあと、扉が閉まる前に塔へ入る
	—	魔法のじゅうたんで廃墟から脱出する
スペース・パラノイド	1	牢獄の扉を開ける
	1	エナジーコアを再起動する
	1	DTDのセキュリティを解く

ザ・ランド・オブ・ドラゴン





オリンポスコロシアム



アグラバー

ポートロイヤル



スペース・パラノイド



11 各地でパズルのピースが手に入る

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：──

FM版では、各ワールドにパズルのピースが配置された。パズルのピースは金色に光る王冠の形をしており、これを手に入れると、ジミニーメモの「ピースパズル」でパズルを組み立てることができるのだ（→P.53）。



←ピースのなかには、『エアドッジ』や『グライド』を利用しなければ取れないものもある。

12 宝箱の追加や中身の変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.588〜679

宝箱はオリジナル版から24個追加され、全部で301個になった。オリジナル版にあった277個の宝箱は、FM版でもすべて同じ場所だが、一部の宝箱は中身が変更されている（FM版での宝箱の中身はP.156〜P.220を参照）。



←中身が変わった宝箱は50個。エーテルやドライヴリカバーといった回復アイテムから合成素材に変更されたものが多い。

13 トワイライトタウンの変更点

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.190〜P.193、P.284〜285、P.601

FM版のトワイライトタウンでは、以下の点がオリジナル版から変更された。

バトルの終了条件の変更

エピソード0で **1-8** 駅前広場を訪れると発生するノーバディとのバトルは、終了条件が以下のように変更されている（いずれかひとつを満たせば終了）。

1-8 駅前広場でのバトルが終わる条件

- ◆ソラが敵に攻撃を100回当てる
- ◆ソラのHPが残り30%未満になる
- ◆バトルがはじまってから1分30秒たつ



←無理にノーバディを攻撃せずに、バトルが終了するまでひたすら逃げまわるのも手だ。

リミットフォームの鏡が追加

1-30 塔：ドレスルームには、各フォームのイメージを映し出す鏡があるが、FM版ではリミットフォームの鏡が新たに置かれた。



←追加された鏡は、部屋に入って正面右寄りの、窓と戸棚のあいだに置かれている。

パズルのピースのイベントが追加

エピソード0で、3人の妖精から新しい服をもらって部屋を出るとき、パズルのピースを見つけるイベントが追加された。

リミットフォームの入手

エピソード1をクリアしたときには、約束のお守りのほかに、FM版で新たに追加されたリミットフォーム（→P.40）が手に入る。

14 ホロウバスティオンの変更点

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.296〜297

エピソード2の **2-6** 城通用口でセフィロスに会うイベントのあとに、ユウナたちが城の壁に開いた穴から飛び出てくるイベントが追加された。彼女たちが出てきた穴は、追憶の洞の入口になっており、このイベントの終了後から探索できるのだ。追憶の洞のくわしい解説はP.171〜175を参照。



←追憶の洞の入口は、宝箱**7**のそばにできる。ソラを十分に成長させてから探索しよう。

15 ザ・ランド・オブ・ドラゴンの変更点

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.208～211、P.612～615

FM版のザ・ランド・オブ・ドラゴンは、以下の点がオリジナル版と異なる。

「敵を奇襲」の士気ゲージの初期値が増えた

エピソード1で、シャン隊長から与えられる任務のひとつ「敵を奇襲」の士気ゲージの初期値が、60%から80%に増えた。

荷車と荷物が再出現しにくくなった

各所にある荷車および荷物は、オリジナル版の場合だと、壊したあとに別のマップへ移動して引き返すだけで再出現していた。しかしFM版では、ほかの設置物と同じく、壊した設置物があったマップのほかに4つのマップへ移動するか、ワールドマップへ出なければ再出現しない。そのため、オリジナル版のように「3-7 尾根で荷車などを壊してドライヴプライズを入手→3-5 村へ移動してからもどる」のくり返しだけでマスターフォームの経験値をかせぐことはできなくなった。



←荷車を壊すたびにワールドマップへ移動すれば、手間はかかるが再出現させられる。

16 ビーストキャッスルの変更点

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.216～219

ビーストキャッスルの、オリジナル版から変更された部分は以下のとおり。

バトルの終了条件の変更

エピソード1の 4-1 居間でのバトルの終了条件が、以下のように変更された(いずれかひとつを満たせば終了)。

4-1 居間でのバトルが終わる条件

- ◆ソラがシャドウに攻撃を100回当てる
- ◆ソラのHPが残り30%未満になる
- ◆バトルがはじまってから1分30秒たつ

コグスワースが疲れやすくなった

エピソード1で、4-8 抜け道から 4-5 西のホールへ通じる扉を開けるさいに、コグスワースの体力を示すゲージの減るスピードがオリジナル版よりも速くなった。



←3つのランタンに最速で火を灯しても、ゲージはこの程度しか残らない。

17 オリンポスコロシアムの変更点

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.226～229

オリンポスコロシアムでは、オリジナル版から以下の点が変更された。

アブセント・シルエットのイベントが追加

FM版では、エピソード1で 5-4 亡者の洞窟：最深部へ移動し、デミックスが走り去るのを見たあと、ソラたちがアブセント・シルエット(→P.24)を発見するイベントが挿入される。また、5-12 冥界の大空洞：広間でデミックス(1回目)と戦ったあとには、ソラたちの前にデミックスがふたたび現れ、アブセント・シルエットについての説明をするイベントが追加されているのだ。

バトルの終了条件の変更

エピソード1のピート(2回目)とのバトルは、制限時間が2分から1分30秒に短縮され、わずかながら難しくなっている。



←亡者の洞窟でのイベントが終了した時点では、アブセント・シルエットを調べても何も起こらない。



➡説明を聞いたあとでアブセント・シルエットを調べると、バトルができる。

18 ディズニーキャッスルの変更点

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.236～237

ディズニーキャッスルのオリジナル版からの変更点は、以下のようになっている。

敵がプライズボックスを落とさない

ミニーを守りながら 6-5 謁見室にある玉座を目指すときは、いくら敵を倒しても、プライズボックスが出現しなくなった。

謎の入口が出現

オリンポスコロシアムのエピソードA～Hをのぞく、すべてのエピソードをクリアした状態でクリアデータを作り、それをロードすると、ジミニーメモの「すべてのワールドをクリアしてゼムナスを倒す」のクエストをクリアしたことになり、ディズニーキャッスルにエピソードA「あらたな異変が!?」が発生。エピソード発生後は、 6-6b 礎の間（礎復活後）に謎の入口が出現しており、この入口を調べれば別の空間へ飛ばされて、留まりし思念と戦える（戦いかたの詳細はP.101を参照）。



⬅ミニーやほうきの召使いなどに話しかけると、城に異変が起きたことを教えてくれる。



➡ 6-6b 礎の間（礎復活後）の一番奥に出現した謎の入口。過去の世界へ通じているのか？

モーグリがいなくなる

上記の謎の入口が出現したあとは、 6-4 書斎にいたモーグリがいなくなり、ショップが利用できなくなる。一度も利用したことがなかった場合は、すべてのショップでダークカラーアンクルが買えなくなってしまうので、あらかじめモーグリに話しかけておこう。



⬅この場所にいたはずのモーグリが姿を消す。買い物は別のワールドで行なうしかない。

19 タイムレス・リバーの変更点

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.242～245

時の窓をくぐった先での4つのバトルが下の表のように変更され、オリジナル版よりも難しくなっている。また、バトル中にSTARTボタンでポーズをかけると、そのバトルの説明が表示されるようになった。

時の窓でのバトルの変更点

場所	オリジナル版と変わった点
7-3 摩天楼	●出現する敵がミニッツボム×8＋ハンマーボディ×8になった ●足場をつるワイヤーが切れるタイミングが、12.5秒後→40秒後→65秒後→95秒後になった ●CRISISゲージは、時間経過ではあまり増えず、ワイヤーが切れたときに大幅に増えるようになった ●『エアスラッシュ』は威力がやや下がったほか、一度出してから約0.4秒間は出せないようになった
7-4 ガリバータウン	●出現する敵がハンマーボディ×4＋エアロプレーン×7になった ●『フットキャノン』の攻撃時間が3秒から7秒に延びた
7-5 火災現場	●出現する敵がシャドウ×10＋ホットロッド×3になった ●炎がビルの入口までたどり着いたときのCRISISゲージの上昇量が増えた ●炎にブリザド系の魔法を当てると大ダメージを与えられる反面、ファイア系の魔法を当てても無効化されるようになった
7-6 ミッキーの家	●家具がブラックホールに吸いこまれるペースが上がった



⬅火災現場に出現するホットロッドは空中に浮かせて攻撃するのがコツ。



➡ブラックホールはこまめに攻撃して家具が吸いこまれるのを防ごう。

20 アグラバーの変更点

『KH IIアルティマニア』関連ページ：P.260～263、P.310～313

FM版でのアグラバーは、オリジナル版から以下の点が変更されている。

バトルの終了条件の変更

エピソード1の 9-1 アグラバー市街でのバトルの終了条件が、下記のように変更された（いずれかひとつを満たせば終了）。

9-1 アグラバー市街でのバトルが終わる条件

- ◆ソラが敵に攻撃を100回当てる
- ◆ソラのHPが残り30%未満になる
- ◆バトルがはじまってから1分30秒たつ

埋もれた廃墟での探索

エピソード2で、 9-11 埋もれた廃墟を探索しているときに遭遇する仕掛けやバトルには、以下のような変更点がある。

9-11 埋もれた廃墟の探索で変更された部分

- ◆塔の頂上でのバトルまでは、敵を倒してもプライズボックスが出現しなくなった
- ◆塔の入口を開くスイッチの、魔法の受付時間が長くなった
- ◆塔の入口が開いている時間が、30秒から45秒に延びた

21 ハロウィンタウンの変更点

『KH IIアルティマニア』関連ページ：P.270～273、P.314～315

クリスマスタウンにいるときは、ソラたちの衣装が下のように変化するほか、クリスマスタウン専用のBGMが流れるようになった。



22 100エーカーの森の変更点

『KH IIアルティマニア』関連ページ：P.322～329

エピソード4での『どうくつ探検隊』は、制限時間が3分から5分に延長された。また、エピソード5で挑戦する『プーとハチミツのつぼ』の基本ルールが一部異なる（→P.51）。

23 存在しなかった世界の変更点

『KH IIアルティマニア』関連ページ：P.340～343

15-3 記憶の摩天楼を訪れたときに、ロクサスと実際に戦うようになった（戦いかたの詳細はP.78を参照）。それにともない、XIII機関のメンバーとのバトルに勝つと手に入るものが一部変更されている（→P.104）。



⬅ロクサスとはソラひとりで戦うことになる。15-3 記憶の摩天楼へ移動する前に装備を整えておこう。



➡ロクサスに勝つとキーブレードのめぐりあう二人が手に入る。これにはある特殊な効果が……（→P.47）。



ゲームシステム編

GAME SYSTEM →Final Mix←

24 クリティカルモードが追加された

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.684

ゲーム開始時に選べるゲームモード(ゲームの難易度)に、「クリティカルモード」が追加された。このモードは、「プラウドモード」を上まわる超高難度のモード。勝利ボーナスを獲得してもソラの最大HPがあまり上がらないため、ほかのモードと同じ感覚でプレイしていると、あっという間にゲームオーバーになってしまうのだ。反面、アビリティについてはほかのモードより優遇され、序盤からいろいろなアビリティを活用して戦える。



←『EXPゼロ』を装備して物語を進めれば、難易度はさらに上がる。

クリティカルモードの特徴

- ◆「スタンダードモード」とくらべて、敵から受けるダメージが2倍に、XIIIキノコ以外の敵に与えるダメージが1.25倍になる
- ◆『リアクションアップ』、『フィニッシュプラス』、『ドロー』、『ラックアップ』×2、『MPヘイスラ』、『EXPゼロ』を最初から修得している（ただし、これらのアビリティを装備できるのは、ロクサス編の3日目に 1-A やすらぎの園でダスク×3を倒したあと）
- ◆ロクサスの初期APが50ある（APアップを50個使っているものとしてあつかわれる）
- ◆レベルアップでソラの最大APが上がるとき、1回あたりの上昇量が2ではなく3になる
- ◆「スタンダードモード」とくらべて、ソラ、ドナルド、グーフィーの、勝利ボーナスによる最大HPや最大MPの上昇量が半分（小数点以下切り捨て）になる
- ◆「スタンダードモード」とくらべて、獲得できる経験値が0.75倍になる
- ◆セーブファイルに「クリティカルモード」と表示される
- ◆新シークレットムービーを見るための条件が、ほかのモードよりも簡単になる（→P.25）
- ◆PS2のブラウザ画面で、セーブデータのファイル名に「◎」がつく

25 ステータス表示の変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.118

キャンプメニューの「ステータス」でソラを選んだとき、サモンレベルが表示されなくなった。そのかわり、リミットフォーム入手後は、ソラのステータスにリミットフォームのフォームレベルが表示される。



←FM版では、サモンレベルのかわりにリミットレベルが表示される。

26 ドライヴゲージがたまりやすくなった

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.121、135

ソラが攻撃を敵に当てるとドライヴゲージがたまるが、ノーマル敵に攻撃を当てたときにたまる量が、オリジナル版よりも増えている。具体的には、「ボス敵を攻撃したときの3分の1」だったものが、FM版では「ボス敵を攻撃したときの4分の3」になった。サモンゲージのたまりかたも同様だ。

27 フォームレベルの上限の変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.131

各フォームのフォームレベルは、入手しているフォームの数によって上限が変化する。FM版では、フォームレベルの上限が「入手しているフォームの数＋2」に統一された。

28 新アイテムが追加された

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.141～156

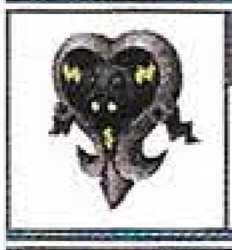
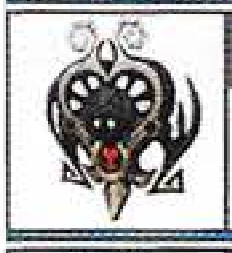
FM版では、オリジナル版にはなかったアイテムが45種類も登場する。新アイテムは、武器、防具、アクセサリー、キーアイテム、合成素材と、バリエーション豊か。その大半は、FM版で追加された要素をプレイすることで手に入るようになっている。

武器

名前	装備キャラクター	攻撃力	魔法力	アビリティ	買値	売値	入手方法
めぐりあう二人 ※長さはガルウィングと同じ	ソラ	5	4	ライト&ダーク	――	――	他 存在しなかった世界の 15-3 記憶の摩天楼を訪れてロクサスを倒す
ウィナーズプルーフ ※長さはアルテマウェポンと同じ	ソラ	5	7	EXPゼロ	――	――	他 XIIIキノコ：NO.1～12をすべて満足させたあと、NO.13にデュエルを挑み、NO.13の放つ光の弾に当たる
スペルズレリック+	ドナルド	4	5	ディフェンダー	――	10	敵 ネクロマンサー［1%］
センチュリオン	ドナルド	13	3	――	――	10	合成 失われた幻影［1］＋追憶の結晶［1］＋追憶の魔石［3］＋追憶のしずく［5］＋追憶のかけら［7］
センチュリオン+	ドナルド	13	3	クライシスハーフ	――	10	合成 失われた幻影［1］＋追憶の結晶［1］＋追憶の魔石［3］＋追憶のしずく［5］＋追憶のかけら［7］＋満たされる結晶［1］
プレジャーキノコ	ドナルド	0	1	――	――	10	他 ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.1、3、5、7、9、11』で、規定以上の成績を残す（→P.114）
プレジャーキノコ+	ドナルド	0	3	――	――	10	他 ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.1、3、5、7、9、11』で、規定以上の成績を残す（→P.114）
プレシャスキノコ	ドナルド	1	5	MPヘイスト	――	10	他 ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.1、3、5、7、9、11』で、規定以上の成績を残す（→P.114）
プレシャスキノコ+	ドナルド	2	7	MPヘイスラ	――	10	他 ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.1、3、5、7、9、11』で、規定以上の成績を残す（→P.114）
プレミアムキノコ	ドナルド	3	9	MPヘイスガ	――	10	他 ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.1、3、5、7、9、11』で、規定以上の成績を残す（→P.114）
アカシックレコード+	グーフィー	7	0	MPヘイスラ	――	10	敵 ルーンマスター［1%］
フリーズプライド	グーフィー	5	0	――	――	10	合成 失われた幻影［1］＋安らぎの結晶［1］＋安らぎの魔石［3］＋安らぎのしずく［5］＋安らぎのかけら［7］
フリーズプライド+	グーフィー	5	0	MPヘイスガ	――	10	合成 失われた幻影［1］＋安らぎの結晶［1］＋安らぎの魔石［3］＋安らぎのしずく［5］＋安らぎのかけら［7］＋満たされる結晶［1］

※以降のページのデータの見かたは『KHⅡ アルティマニア』を参照

WEAPON

	名前	装備キャラクター	攻撃力	魔法力	アビリティ	買値	売値
	ハッピーキノコ	グーフィー	1	0	—	—	10
		入手方法 他ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.2、4、6、8、10、12』で、規定以上の成績を残す(→P.114)					
	ハッピーキノコ+	グーフィー	3	0	—	—	10
		入手方法 他ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.2、4、6、8、10、12』で、規定以上の成績を残す(→P.114)					
	プラチアルキノコ	グーフィー	5	0	プロテス	—	10
		入手方法 他ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.2、4、6、8、10、12』で、規定以上の成績を残す(→P.114)					
	プラチアルキノコ+	グーフィー	7	0	プロテラ	—	10
		入手方法 他ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.2、6、8、10、12』で、規定以上の成績を残す(→P.114)					
	リミテッドキノコ	グーフィー	9	0	プロテガ	—	10
		入手方法 他ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.2、6、8、10、12』で、規定以上の成績を残す(→P.114)					

防具

ARMOR

	名前	防御力	耐性	買値	売値
	ショックチャーム	3	ファイア▸— ブリザド▸— サンダー▸40% ダーク▸—	—	10
		入手方法 合成 失われた幻影[1]+追憶の魔石[1]+追憶のしずく[3]+安らぎの魔石[1]+安らぎのしずく[3]			
	ショックチャーム+(※1)	3	ファイア▸— ブリザド▸— サンダー▸40% ダーク▸—	—	10
		入手方法 合成 失われた幻影[1]+追憶の魔石[1]+追憶のしずく[3]+安らぎの魔石[1]+安らぎのしずく[3]+満たされる結晶[1]			
	ハイエストリボン	4	すべて(物理、タイプなしを含む)▸25%	—	—
		入手方法 他ピースパズル『夕暮れ』を完成させる			

※1……特殊効果として、サンダータイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる能力を持つ(アビリティ『サンダーアップ』と同じ)

アクセサリー

ACCESSORY

	名前	AP	攻撃力	魔法力	特殊効果	買値	売値
	エグゼクティブリング	30	0	0	—	—	—
		入手方法 他ピースパズル『夜明け』を完成させる					
	シェイドアーカイブ	5	0	3	—	—	10
		入手方法 合成 失われた幻影[1]+現れた幻影[1]+追憶の結晶[1]+満たされる魔石[3]					
	シェイドアーカイブ+	5	0	3	ダメージを受けると、MPが回復する(アビリティ『ダメージアスピル』と同じ)	—	10
		入手方法 合成 失われた幻影[1]+現れた幻影[1]+追憶の結晶[1]+満たされる魔石[3]+満たされる結晶[1]					
	フルブルーム	5	3	0	—	—	10
		入手方法 合成 失われた幻影[1]+現れた幻影[1]+安らぎの結晶[1]+満たされる魔石[3]					
	フルブルーム+	5	3	0	MPチャージの速度の倍率(%)が25増える(アビリティ『MPヘイスト』と同じ)	—	10
		入手方法 合成 失われた幻影[1]+現れた幻影[1]+安らぎの結晶[1]+満たされる魔石[3]+満たされる結晶[1]					

キーアイテム

KEY ITEM

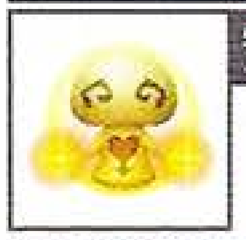
名前	解説	入手方法	買値	売値
レシピ『影の書物』	シェイドアーカイブのレシピ	他オリンポスコロシアムでアブセント・シルエットのゼクシオンを倒す	—	—
レシピ『ひめたる雷』	ショックチャームのレシピ	他ポートロイヤルでアブセント・シルエットのラクシーヌを倒す	—	—
レシピ『力をこえる力』	センチュリオンのレシピ	他トワイライトタウンでアブセント・シルエットのレクセウスを倒す	—	—
レシピ『究明の導き』	フリーズプライドのレシピ	他アグラバーでアブセント・シルエットのヴィクセンを倒す	—	—
レシピ『かれない花』	フルブルームのレシピ	他ビーストキャッスルでアブセント・シルエットのマールーシャを倒す	—	—
レアドキュメント	ドローリングのレシピ	他ピースパズル『表裏』を完成させる	—	—
つながりの証	留まりし思念を倒した証	他ディズニーキャッスルで謎の入口の先にいる留まりし思念を倒す(初回のみ)	—	—
存在しない証	追憶の洞でⅩⅢ機関の再現データをすべて倒した証	宝ホロウバスティオン…2-20集積の庭園(ⅩⅢ機関の再現データをすべて倒すと出現)	—	—
安らかなる証	ⅩⅢキノコをすべて満足させた証	他ⅩⅢキノコ:NO.1～12をすべて満足させたあと、NO.13にデュエルを挑み、NO.13の放つ光の弾に当たる	—	—

合成素材

MATERIAL

名前	解説	入手方法	買値	売値	ランク
追憶のかけら	追憶を秘めた魔石のかけら。ドローリング、ラッキーリング、センチュリオン、センチュリオン+の合成に必要	敵パープレックス[6%]、アイアンハンマー[10%]、サイレントランチャー[6%]	—	—	C
追憶のしずく	追憶を宿したしずく。ショックチャーム、ショックチャーム+、センチュリオン、センチュリオン+の合成に必要	敵エアバイキング[6%]、マジックファントム[10%]、ランスウォーリアー[10%]、ネクロマンサー[10%]、エアリアルチャンプ[6%]	—	—	B
追憶の魔石	追憶があふれる魔石。ショックチャーム、ショックチャーム+、センチュリオン、センチュリオン+の合成に必要	宝ホロウバスティオン…2-15追憶の洞:最深部　敵スプリングメタル[10%]、ルーンマスター[10%]、マッドバンパー[12%]	—	—	A
追憶の結晶	追憶が結集した神秘の結晶。満たされる結晶、現れた幻影、シェイドアーカイブ、シェイドアーカイブ+、センチュリオン、センチュリオン+の合成に必要	宝ホロウバスティオン…2-18追憶の洞:機関部　敵レックレス[12%]	—	—	S

MATERIAL

名前	解説	買値	売値
 安らぎのかけら	安らぎを秘めた魔石のかけら。フリーズプライド、フリーズプライド+の合成に必要 ランク C 入手方法 他ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.1〜12』で、規定以上の成績を残す（→P.114）	──	──
 安らぎのしずく	安らぎを宿したしずく。ショックチャーム、ショックチャーム+、フリーズプライド、フリーズプライド+の合成に必要 ランク B 入手方法 他ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.1〜12』で、規定以上の成績を残す（→P.114）	──	──
 安らぎの魔石	安らぎがあふれる魔石。ショックチャーム、ショックチャーム+、フリーズプライド、フリーズプライド+の合成に必要 ランク A 入手方法 他ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.1〜12』で、規定以上の成績を残す（→P.114）	──	──
 安らぎの結晶	安らぎが結集した神秘の結晶。満たされる結晶、現れた幻影、フルブルーム、フルブルーム+、フリーズプライド、フリーズプライド+の合成に必要 ランク S 入手方法 他ミニゲーム『XIIIキノコ：NO.1〜12』で、規定以上の成績を残す（→P.114）	──	──
 現れた幻影	オーラが感じられる鉱石。ドローリング、ラッキーリング、シェイドアーカイブ、シェイドアーカイブ+、フルブルーム、フルブルーム+の合成に必要 ランク S 入手方法 宝ホロウバスティオン…2-15 追憶の洞：最深部、2-17 追憶の洞：採鉱部、2-18 追憶の洞：機関部 合成安らぎの結晶［1］+追憶の結晶［1］+うるおいの結晶［9］+満たされる魔石［1］ 他コレクトリストの特典（Aランクの素材を全種入手する）、ピースパズル『EDGE』を完成させる、ディズニーキャッスルで謎の入口の先にいる留まりし思念を倒す（毎回1個手に入る。ただし、はじめて倒したときはのぞく）	──	──
 失われた幻影	特別なオーラが感じられる鉱石。ショックチャーム、ショックチャーム+、シェイドアーカイブ、シェイドアーカイブ+、フルブルーム、フルブルーム+、センチュリオン、センチュリオン+、フリーズプライド、フリーズプライド+の合成に必要 ランク S 入手方法 宝ホロウバスティオン…2-20 集積の庭園 他コレクトリストの特典（Sランクの素材を全種入手する）、アブセント・シルエットや再現データのゼクシオン、ラクシーヌ、レクセウス、ヴィクセン、マールーシャを倒す（ひとり倒すごとに、毎回1個手に入る）	──	──

29 アイテムの効果が変更された

『KHIIアルティマニア』関連ページ：P.141〜155

いくつかのアイテムは、効果がオリジナル版とちがっている。とくに、武器にはアビリティが変更されたものが多い。また、スペルズレリック（オリジナル版のシャーマンズレリック）、セイヴザクイーン+、アカシックレコード、セイヴザキング+は、FM版では見た目が下で紹介している色に変わった。



スペルズレリック



セイヴザクイーン+



アカシックレコード



セイヴザキング+

アイテムの変更点

名前	オリジナル版と変わった点
ドライヴリカバー	•ドライヴゲージのたまる量が1から3に増えた
ハイドライヴリカバー	•ドライヴゲージが満タンまでたまるようになった
キングダムチェーン	•アビリティが『クライシスハーフ』になった
ガルウィング	•攻撃力が3から2に下がった •魔法力が0から3に上がった
スウィートメモリー	•魔法力が0から4に上がった •アビリティが『ドライヴコンバータ』になった
メテオスタッフ	•アビリティが『サンダーアップ』になった
ライジングドラゴン	•アビリティが『ファイアアップ』になった
シャーマンズレリック	•名前が「スペルズレリック」になった •外見の色が変わった •アビリティが『ブリザドアップ』になった
ノーバディランス	•アビリティが『アイテムアップ』になった
セイヴザクイーン+	•外見の色が変わった •アビリティが『ダメージアスピル』になった
源氏の盾	•アビリティが『ハイパーヒーリング』になった
ノーバディガード	•アビリティが『ダメージアスピル』になった
セイヴザキング+	•外見の色が変わった •アビリティが『クライシスハーフ』になった
リボン	•全タイプの耐性の上昇量が20%から15%に下がった

30 アイテムの買値をごまかせなくなった

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.691

オリジナル版では、ショップでの買い物で個数を決めるとき、タイミングよく方向キーを押せば、1個分の値段で2個以上のアイテムを買うことができた。しかしFM版では、この方法は使えなくなっている。

31 アルテマウェポンの合成に関わる変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.164

アルテマウェポンの合成に必要な満たされる結晶が7個から3個に減った。ただし、モーグリが得るEXPは119から99に下がっている。

32 コレクションの追加と変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.165

コレクションの項目が、新たに4つ追加されている。また、「素材を○○種入手する」のうち4項目は、もらえるものが変更された。

追加・変更されたコレクション

	項目	もらえるもの
追加	素材を50種入手する	マジックアップ
追加	素材を55種入手する	オリハルコン
追加	追憶の素材を全種入手する	満たされる結晶
追加	安らぎの素材を全種入手する	満たされる結晶
変更	素材を10種入手する	APアップ
変更	素材を35種入手する	APアップ
変更	素材を40種入手する	パワーアップ
変更	素材を45種入手する	APアップ

33 合成できるアイテムが増えた

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.163〜164

合成で作り出せるアイテムが14種類増えた。その大半は、FM版で新たに登場したレシピをモーグリに渡すことで作れるようになるのだ。なお、満たされる結晶は、モーグリレベルを8まで上げたとき、ミスリルの魔石とともに「おまかせ開発」に追加されて合成可能になる。

追加された合成レシピリスト

ランク	得られるEXP	作り出すアイテム	必要素材／必要個数	レシピが追加される条件
A	55	満たされる結晶	安らぎの結晶×1、追憶の結晶×1、うるおいの結晶×9	モーグリレベルが8になる
		→現れた幻影	上記＋満たされる魔石×1	満たされる結晶に満たされる魔石を追加して合成する
S	31	ショックチャーム	失われた幻影×1、追憶の魔石×1、追憶のしずく×3、安らぎの魔石×1、安らぎのしずく×3	レシピ『ひめたる雷』をモーグリに渡す
		→ショックチャーム＋	上記＋満たされる結晶×1	ショックチャームに満たされる結晶を追加して合成する
S	55	ドローリング	現れた幻影×1、追憶のかけら×3、うるおいの魔石×3、うるおいのしずく×5、うるおいのかけら×9	レアドキュメントをモーグリに渡す
		→ラッキーリング	上記＋満たされる結晶×1	ドローリングに満たされる結晶を追加して合成する
S	26	シェイドアーカイブ	失われた幻影×1、現れた幻影×1、追憶の結晶×1、満たされる魔石×3	レシピ『影の書物』をモーグリに渡す
		→シェイドアーカイブ＋	上記＋満たされる結晶×1	シェイドアーカイブに満たされる結晶を追加して合成する
S	26	フルブルーム	失われた幻影×1、現れた幻影×1、安らぎの結晶×1、満たされる魔石×3	レシピ『かれない花』をモーグリに渡す
		→フルブルーム＋	上記＋満たされる結晶×1	フルブルームに満たされる結晶を追加して合成する
S	51	センチュリオン	失われた幻影×1、追憶の結晶×1、追憶の魔石×3、追憶のしずく×5、追憶のかけら×7	レシピ『力をこえる力』をモーグリに渡す
		→センチュリオン＋	上記＋満たされる結晶×1	センチュリオンに満たされる結晶を追加して合成する
S	51	フリーズプライド	失われた幻影×1、安らぎの結晶×1、安らぎの魔石×3、安らぎのしずく×5、安らぎのかけら×7	レシピ『究明の導き』をモーグリに渡す
		→フリーズプライド＋	上記＋満たされる結晶×1	フリーズプライドに満たされる結晶を追加して合成する

※「作り出すアイテム」の欄の矢印は、「満たされる〜」素材を追加して合成したときに完成品がどのように変化するかを表す

バトルキャラクター編

BATTLE CHARACTER ━→Final Mix←━

34 新フォームが追加された

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.42〜61

新たなフォームとして「リミットフォーム」が追加された。このフォームは服装や使える技などが『KHⅠ』のときのものに近く、フォームチェンジすれば懐かしい感覚を味わえる。



リミットフォーム

入手方法 トワイライトタウンのエピソード1をクリアする

消費ドライヴゲージ 4　**必要な仲間** (なし)

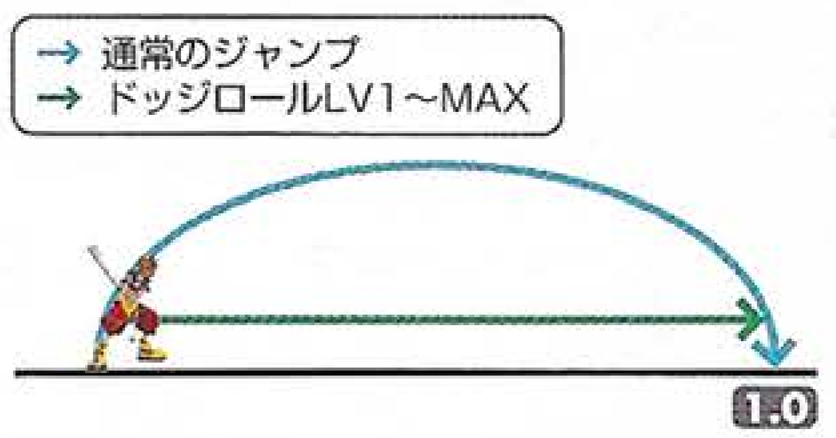
フォームチェンジ中のおもな変化
- 『まほう』コマンドが『リミット』コマンドに変わる
- ジャンプの高さが1.5倍になる

『KHⅠ』のときの衣装に似たフォーム。魔法が使えないかわりに、『リミット』コマンドで特殊技をくり出せる。『冥界闘技場：タイタンカップ』など、ごく一部の例外をのぞけば、仲間がいないときでもフォームチェンジできるのも大きな特徴だ。

グロウアビリティ

ドッジロール 必要AP 3

左スティックを倒しながら◉ボタンを押すと、その方向へ前転しつつ移動する。移動のスピードは走るよりやや速い程度だが、転がっているあいだは敵の攻撃がソラに当たらないので、攻撃をかわす手段として利用するといいだろう。



※移動距離は、通常のジャンプを1.0としたときのもの

敵の攻撃が当たらない時間の長さ

レベル	時間
LV1	0.3秒
LV2	0.5秒
LV3	0.8秒
MAX	1.1秒

サポートアビリティ

※下記のものに加えて、通常のフォームで装備していたサポートアビリティも装備される

名前	効果
HPゲイン	リミット技を敵に当てるとソラのHPが回復する
ドロー	プライズを引き寄せる範囲が広がる
ラックアップ	プライズボックスの出現確率が1.5倍になる
ダメージアスピル	ダメージを受けるとMPが回復する
MPヘイスト	MPチャージの速度が1.25倍になる

フォームレベル

経験値の入手方法

『フィニッシュ』『ジ・エンド』『ジャッジメント』『ギガインパクト』のいずれかを使う

※1回使うごとに1ずつ獲得
※敵に当てなくてもかまわない

フォームレベルアップによる成長

LV	必要な経験値	成長の内容：通常のフォーム用	成長の内容：リミットフォーム用
1	0	——	『ドッジロールLV1』
2	3	『オートリミット』	フォームゲージ+1
3	9	『ドッジロールLV1』	フォームゲージ+1、『ドッジロールLV2』
4	21	『ドロー』	フォームゲージ+1
5	40	『ドッジロールLV2』	フォームゲージ+1、『ドッジロールLV3』
6	63	『ラックアップ』	フォームゲージ+1
7	90	『ドッジロールLV3』	フォームゲージ+1、『ドッジロールMAX』

使用できる技

分類	名前	消費MP	回復	タイプ	関連ステータス	威力補正	フォーム値	弾き返し	トドメ	修得条件	説明
リミット技	ソニックレイヴ	60	5	物理	攻撃力	×1.5	1.5	×	○	初期	リミット技のひとつ。突進突きをくり出す
リミット技	レイヴ	——	5	物理	攻撃力	×1.5	1.5	×	○	初期	『ソニックレイヴ』のあと△ボタンを押すと出る技。突進突きをくり出す。5回連続で使用可能
リミット技	フィニッシュ	——	5	物理	攻撃力	×3.0	3	×	○	初期	5回目の『レイヴ』のあと△ボタンを押すと出る技。突進突きをくり出す
リミット技	ラストアルカナム	75	(※1)	物理	攻撃力	×1.0(最後は×1.5)	1(最後は1.5)	×	○	初期	リミット技のひとつ。光を宿らせた武器を7回振って攻撃する
リミット技	ブレイク	——	2	物理	攻撃力	×1.5	1.5	×	○	初期	『ラストアルカナム』のあと△ボタンを押すと出る技。さまざまなモーションで武器を振りまわす。5回連続で使用可能
リミット技	ジ・エンド	——	5	物理	攻撃力	×2.5	2.5	×	○	初期	5回目の『ブレイク』のあと△ボタンを押すと出る技。宙返りしながら武器を2回振り下ろす
リミット技	ストライクレイド	65	8	物理	攻撃力	×2.0	2	×	○	初期	リミット技のひとつ。武器を回転させながら投げつける
リミット技	レイド	——	8	物理	攻撃力	×2.0	2	×	○	初期	『ストライクレイド』のあと△ボタンを押すと出る技。武器を回転させながら投げつける。3回連続で使用可能
リミット技	ジャッジメント	——	8	物理	攻撃力	×5.0	5	×	○	初期	3回目の『レイド』のあと△ボタンを押すと出る技。武器を回転させながら投げつける
リミット技	ラグナロク	80	(※2)	物理	攻撃力	×1.0(最後は×2.0)	1(最後は2)	×	○	初期	リミット技のひとつ。浮き上がりながら武器をすばやく5回振る。攻撃後の1秒間は左スティックで空中を移動可能
リミット技	シュート	——	0	なし	魔法力	×0.65	0.5	×	○	初期	『ラグナロク』のあと、特定のタイミングで△ボタンを押すと出る技(※3)。敵を追尾する弾を10発同時に撃つ
リミット技	インパクト	——	0	なし	魔法力	×0.65	0.5	×	○	初期	『ラグナロク』のあと、特定のタイミングで△ボタンを押すと出る技(※3)。敵を追尾する弾を17発同時に撃つ
リミット技	ギガインパクト	——	0	なし	魔法力	×0.65	0.5	×	○	初期	『ラグナロク』のあと、特定のタイミングで△ボタンを押すと出る技(※3)。敵を追尾する弾を25発同時に撃つ
アビリティ技	ザンテツケン	——	——	物理	攻撃力	×6.0	9	×	○	初期	地上コンボフィニッシュ技。武器を逆手に構え直し、突進しながら斬りつける
アビリティ技	リップルドライヴ	——	——	なし	魔法力	×2.0	3	×	○	初期	複数の敵が近くにいると出る、地上コンボフィニッシュ技。自分の周囲に球形の力場を発生させ、敵を真上へ吹き飛ばす
アビリティ技	ハリケーンピリオド	——	——	物理	攻撃力	1段目：×1.0(2ヒット目以降は×0.25) 2段目：×1.0	1段目：1.5(2ヒット目以降は0.25) 2段目：1.5	△	○	初期	空中コンボフィニッシュ技。2回宙返りしつつ武器を振ったあと、下から上へと斬り上げる
アビリティ技	リフレクトガード	——	——	——	——	——	——	——	——	初期	
アビリティ技	スラップショット	——	——	物理	攻撃力	×1.25	1	△	×	初期	
アビリティ技	スライドダッシュ	——	——	物理	攻撃力	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	0.75(2ヒット目以降は0.25)	○	×	初期	
アビリティ技	エリアルスイープ	——	——	物理	攻撃力	×0.65(2ヒット目以降は×0.25)	0.75(2ヒット目以降は0.25)	△	×	初期	

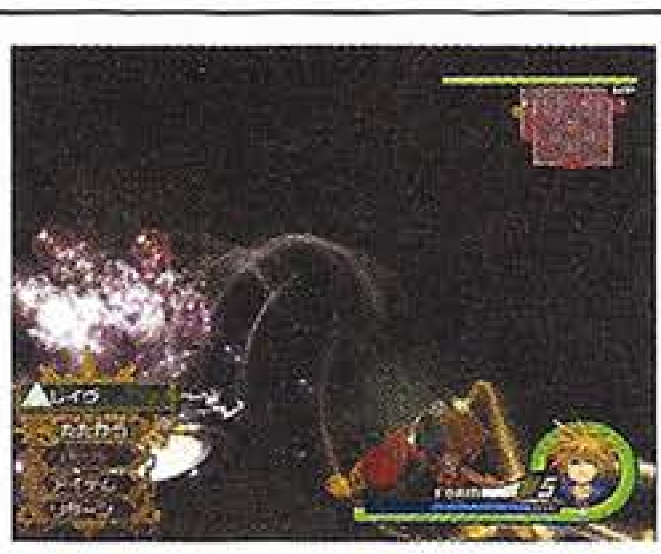
※基本技は、通常のフォームのフィニッシュ技以外をすべて使用可能　※「回復」は、サポートアビリティ『HPゲイン』による回復量を表す
※『リフレクトガード』は、身を守るポーズが異なる以外は、通常のフォームで使えるものと同じ
※『スラップショット』『スライドダッシュ』『エリアルスイープ』は、通常のフォームで使えるものと同じ
※ショートカットコマンドでは、『ソニックレイヴ』を○、『ラストアルカナム』を△、『ストライクレイド』を□、『ラグナロク』を×ボタンで使用可能(アイテムが登録されていないボタンのみ)
※1……3→1→1→1→1→1→2　※2……10→5→5→5→15
※3……『ラグナロク』のあと、「『シュート』が0.5秒間→『インパクト』が約0.17秒間→『ギガインパクト』が約0.17秒間→『シュート』が約0.17秒間」の順にリアクションコマンドが表示される

攻撃以外のアクションアビリティ

名前	効果	修得条件
ザンテツカウンター	弾き返しで防御姿勢をとっているときに『たたかう』コマンドを使うと『ザンテツケン』が出る	初期
リフレクトコンボ	コンボ中に□ボタンを押すと『リフレクトガード』が出る	初期

リミットフォームでの戦いかた

このフォーム専用のコマンドである『リミット』は強力だが、大量のMPを消費する。ピンチのときに使って、攻撃とサポートアビリティ『HPゲイン』による回復を同時に行なおう。そのさいに使用する技は、消費MP、当たりやすさ、反撃の受けにくさを考えると、地上の敵には『ソニックレイヴ』、空中の敵には『ストライクレイド』がオススメだ。



←『リミット』コマンドを使えるのはバトル中だけ。フォームの経験値をかせぎたいときは、敵がいるところへ行こう。

35 レベルアップによるソラの成長のしかたが変わった

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.42～43

ソラがレベルアップしたときのステータスの上がりかたが大きく変わった。おおまかには、攻撃力と魔法力はレベル4ごとに2ずつ、防御力はレベル2ごとに1ずつ上がる。また、『ライブラ』『ダメージアスピル』『ラックアップ』の3つのアビリティはレベルアップでは覚えなくなり、かわりに、新アビリティの『クライシスハーフ』と『ドライヴコンバータ』を覚えるように変更された。

ちなみに、クリティカルモードでゲームをはじめると、ステータスが上がるときの1回あたりの上昇量が下の表とは異なる(→P.34)。

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス 攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	2	6	2	2
2	40	2	6	3	2
3	100	4	6	3	4
4	184	4	6	4	4
5	296	4	6	5	6
6	440	6	6	6	6
7	620	6	6	7	6
8	840	6	8	7	8
9	1128	6	8	8	8
10	1492	8	8	8	8
11	1940	8	8	9	10
12	2480	8	10	9	10
13	3120	8	10	10	12
14	3902	10	10	10	12
15	4838	10	10	11	12
16	5940	10	12	11	14
17	7260	10	12	12	14
18	8814	12	14	12	14
19	10618	12	14	13	16
20	12688	12	16	13	16
21	15088	12	16	14	18
22	17838	14	16	14	18
23	20949	14	16	15	18
24	24433	14	18	15	20
25	28302	14	18	16	20
26	32622	16	18	16	20
27	37407	16	18	17	20
28	42671	16	20	17	20
29	48485	16	20	18	22
30	54865	18	20	18	22
31	61886	18	20	19	22
32	69566	18	22	19	22
33	77984	18	22	20	22
34	87160	20	22	20	22
35	97177	20	22	21	24
36	108057	20	24	21	24
37	119887	20	24	22	26
38	132691	22	24	22	26
39	146560	22	24	23	26
40	161520	22	26	23	28
41	177666	22	26	24	28
42	195026	24	26	24	28
43	213699	24	26	25	28
44	233715	24	28	25	28
45	255177	24	28	26	30
46	278117	26	28	26	30
47	302642	26	28	27	30
48	328786	26	30	27	30
49	356660	26	30	28	30
50	386378	28	30	28	30
51	417978	28	30	29	32
52	450378	28	32	29	32
53	483578	28	32	30	32
54	517578	30	32	30	32
55	552378	30	32	31	34
56	587978	30	34	31	34
57	624378	30	34	32	36
58	661578	32	34	32	36
59	699578	32	34	33	36
60	738378	32	36	33	36
61	777978	32	36	34	38
62	818378	34	36	34	38
63	859578	34	36	35	40
64	901578	34	38	35	40
65	944378	34	38	36	40
66	987978	36	38	36	40
67	1032378	36	38	37	42
68	1077578	36	40	37	42
69	1123578	36	40	38	44
70	1170378	38	40	38	44
71	1217978	38	40	39	46
72	1266378	38	42	39	46
73	1315578	38	42	40	46
74	1365578	40	42	40	46
75	1416378	40	42	41	48
76	1467978	40	44	41	48
77	1520378	40	44	42	50
78	1573578	42	44	42	50
79	1627578	42	44	43	52
80	1682378	42	46	43	52
81	1737978	42	46	44	54
82	1794378	44	46	44	54
83	1851578	44	46	45	56
84	1909578	44	48	45	56
85	1968378	44	48	46	56
86	2027978	46	48	46	56
87	2088378	46	48	47	58
88	2149578	46	50	47	58
89	2211578	46	50	48	60
90	2274378	48	50	48	60
91	2337978	48	50	49	62
92	2402378	48	52	49	62
93	2467578	48	52	50	64
94	2533578	50	52	50	64
95	2600378	50	52	51	66
96	2667978	50	54	51	66
97	2736378	50	54	52	68
98	2805578	52	54	52	68
99	2875578	52	54	53	68

※レベル1以外での赤色の数字は、そのレベルで成長することを意味する
※クリティカルモード以外の場合、最初からAPアップを2個使っているものとしてあつかわれる

レベルアップで覚えるアビリティ

LV	ロクサス編3日目の 1-A やすらぎの園での選択 剣を選んだ	杖を選んだ	盾を選んだ
4	**(何も覚えない)**	**(何も覚えない)**	**(何も覚えない)**
7	コンボアップ	EXPチャンス	アイテムアップ
9	EXPチャンス	アイテムアップ	コンボアップ
12	オートロックマジック	オートロックマジック	オートロックマジック
15	リアクションアップ	ファイアアップ	ダメージドライヴ
17	アイテムアップ	コンボアップ	EXPチャンス
20	リーフベール	リーフベール	リーフベール
23	ファイアアップ	ダメージドライヴ	リアクションアップ
25	ドライヴブースト	ドロー	コンボリーヴ
28	ドロー	コンボリーヴ	ドライヴブースト
31	コンビブースト	ブリザドアップ	ディフェンダー
33	ダメージドライヴ	リアクションアップ	ファイアアップ

LV	ロクサス編3日目の 1-A やすらぎの園での選択 剣を選んだ	杖を選んだ	盾を選んだ
36	エアコンボアップ	コンボマイナス	プライズアップ
39	ブリザドアップ	ディフェンダー	コンビブースト
41	**ドライヴコンバータ**	サンダーアップ	**クライシスハーフ**
44	コンボマイナス	プライズアップ	エアコンボアップ
47	コンボリーヴ	ドライヴブースト	ドロー
49	フィニッシュプラス	チャージバーサク	ラストリーヴ
53	サンダーアップ	**クライシスハーフ**	**ドライヴコンバータ**
59	ディフェンダー	コンビブースト	ブリザドアップ
65	チャージバーサク	ラストリーヴ	フィニッシュプラス
73	プライズアップ	エアコンボアップ	コンボマイナス
85	ラストリーヴ	フィニッシュプラス	チャージバーサク
99	**クライシスハーフ**	**ドライヴコンバータ**	サンダーアップ

※青い文字の部分が変更されている



36 勝利ボーナスによるソラの成長のしかたが変わった

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.43

レベルアップだけでなく、勝利ボーナスについても変更が加えられている。HPやMPの上がるタイミングがちがっていたり、オリジナル版とは異なるアビリティを覚えたりするほか、勝利ボーナスを得られるバトルがオリジナル版よりも10回多くなっているのだ。

勝利ボーナスによる成長

No.	ワールド	エピソード	条件	成長の内容
1	トワイライトタウン	ロクサス編	1-A やすらぎの園の敵を全滅させる	『エアリカバリー』
2	トワイライトタウン	ロクサス編	トワイライトゾーンを倒す	HP+5、『リフレクトガード』
3	トワイライトタウン	ロクサス編	アクセル（1回目）を倒す	『ライブラ』
4	トワイライトタウン	ロクサス編	アクセル（2回目）を倒す	HP+5
5	ホロウバスティオン	1	2-4a 城壁広場の敵を全滅させる	ファイアエレメント
6	ザ・ランド・オブ・ドラゴン	1	3-6 村の洞窟の敵を全滅させる	『スライドダッシュ』
7	ザ・ランド・オブ・ドラゴン	1	シャン・ユーを倒す	HP+5、『エリアルスイープ』
8	ビーストキャッスル	1	ゲートガーディアン＆ポセッサーを倒す	『スラッシュアッパー』
9	ビーストキャッスル	1	ビーストを正気にもどす	防具装備数+1
10	ビーストキャッスル	1	ブラックソーンを倒す	HP+5、『リベンジスラッシュ』
11	オリンポスコロシアム	1	ケルベロスを倒す	『ガードカウンター』
12	オリンポスコロシアム	1	ミニゲーム『フィルのトレーニング』の「マニアック」をクリアする	『エリアルダイヴ』
13	オリンポスコロシアム	1	デミックス（1回目）を倒す	HP+5
14	オリンポスコロシアム	1	ピート（2回目）を倒す	『トリニティリミット』
15	オリンポスコロシアム	1	ヒュドラを倒す	HP+5、サンダーエレメント
16	ディズニーキャッスル	1	6-5 謁見室でミニーを守りながら玉座にたどり着く	アクセサリー装備数+1、『オートサモン』
17	タイムレス・リバー	1	ピート（3回目）を倒す	『ドッジスラッシュ』
18	タイムレス・リバー	1	ピート（4回目）を倒す	HP+5、リフレクエレメント
19	ポートロイヤル	1	8-4 インターセプター号で金貨を奪いにきた敵を全滅させる	『エアスパイラル』
20	ポートロイヤル	1	8-4 インターセプター号ですべての火薬ダルを船の外に飛ばす	アイテム装備数+1
21	ポートロイヤル	1	バルボッサを倒す	ドライヴゲージ+1、『エリアルフィニッシュ』
22	アグラバー	1	9-8 魔法の洞窟：守護像の住処で台座の穴に宝石をはめこむ	『サモンブースト』
23	アグラバー	1	9-10 魔法の洞窟：宝物庫の敵を全滅させる	HP+5
24	アグラバー	1	ボルケーノロード+ブリザードロードを倒す	『フィニッシュライズ』
25	ハロウィンタウン	1	プリズンキーパーを倒す	『フラッシュステップ』
26	ハロウィンタウン	1	ブギーを倒す	アイテム装備数+1
27	プライド・ランド	1	シェンジ＆バンザイ＆エド（1回目）を倒す	HP+5
28	プライド・ランド	1	スカーを倒す	MP+10
29	スペース・パラノイド	1	12-3 データエリアで3つのモニターを止める	HP+5
30	スペース・パラノイド	1	危険プログラムを倒す	ドライヴゲージ+1、『ラウンドブレイク』
31	ホロウバスティオン	2	デミックス（2回目）を倒す	防具装備数+1、ブリザドエレメント
32	ホロウバスティオン	2	2-12 大渓谷の敵を全滅させる	『ストライドブレイク』
33	ザ・ランド・オブ・ドラゴン	2	ストームライダーを倒す	サンダーエレメント
34	ビーストキャッスル	2	ザルディンを倒す	HP+5、リフレクエレメント
35	オリンポスコロシアム	2	ハデスを倒す	HP+5、『マグネスプラッシュ』
36	ポートロイヤル	2	グリムリーパー（1回目）を倒す	『エアサイドスラッシュ』
37	ポートロイヤル	2	グリムリーパー（2回目）を倒す	マグネエレメント
38	アグラバー	2	ジャファーを倒す	ファイアエレメント
39	ハロウィンタウン	2	ロック＆ショック＆バレルを倒す	アイテム装備数+1
40	ハロウィンタウン	2	実験体を倒す	HP+5
41	プライド・ランド	2	シェンジ＆バンザイ＆エド（2回目）を倒す	アクセサリー装備数+1
42	プライド・ランド	2	グラウンドシェーカーを倒す	HP+5、サンダーエレメント
43	スペース・パラノイド	2	12-7 ソーラー船の敵を全滅させる	『エクスプロージョン』
44	スペース・パラノイド	2	MCPを倒す	HP+5、リフレクエレメント
45	トワイライトタウン	2	1-4 屋敷前の敵を全滅させる	HP+5
46	トワイライトタウン	2	1-32 狭間の空間の敵を全滅させる	『スラップショット』
47	存在しなかった世界	1	ロクサスを倒す	HP+5、『コンボマスター』
48	存在しなかった世界	1	シグバールを倒す	MP+10
49	存在しなかった世界	1	ルクソードを倒す	HP+5、マグネエレメント
50	存在しなかった世界	1	サイクスを倒す	HP+5
51	存在しなかった世界	1	ゼムナス（1回目）を倒す	HP+5、MP+10
52	存在しなかった世界	1	ゼムナス（2回目）を倒す	ドライヴゲージ+1
53	オリンポスコロシアム	—	アブセント・シルエットのゼクシオンを倒す	アイテム装備数+1
54	ポートロイヤル	—	アブセント・シルエットのラクシーヌを倒す	MP+10
55	トワイライトタウン	—	アブセント・シルエットのレクセウスを倒す	アクセサリー装備数+1
56	アグラバー	—	アブセント・シルエットのヴィクセンを倒す	防具装備数+1
57	ビーストキャッスル	—	アブセント・シルエットのマールーシャを倒す	ドライヴゲージ+1
58	ホロウバスティオン	—	セフィロスを倒す	ドライヴゲージ+1
59	ホロウバスティオン	—	2-19 追憶への誘いの敵を全滅させる	アイテム装備数+1
60	ディズニーキャッスル	—	留まりし思念を倒す	ドライヴゲージ+1

※ロクサス編で獲得する勝利ボーナスも含めて掲載している
※青い文字の部分が追加・変更されている

37 新アビリティが追加された

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.44、102〜103

アクションアビリティ、サポートアビリティともに、新しいものがいくつか登場している。新たなアビリティのデータは、下の表にまとめたとおりだ。なお、リミットフォーム専用のアクションアビリティとグロウアビリティは、P.40〜41に掲載している。

新アクションアビリティ（アビリティ技）

<table>
<tr><th>名前</th><th>必要AP</th><th>消費MP</th><th>タイプ</th><th>関連ステータス</th><th>威力補正</th><th>ドライヴ値</th><th>弾き返し</th><th>トドメ</th><th>修得条件</th></tr>
<tr><td rowspan="2">フラッシュステップ</td><td>2</td><td>—</td><td>物理</td><td>攻撃力</td><td>1段目：×0.5　2段目：×1.0</td><td>1段目：1　2段目：3</td><td>1段目：△
2段目：×</td><td>×</td><td>ボーナス</td></tr>
<tr><td colspan="9">地上で敵が少し遠くにいると出る技。武器をバックハンドで振り抜きながら突進する。最大2ヒット</td></tr>
<tr><td rowspan="2">ラウンドブレイク</td><td>2</td><td>—</td><td>なし</td><td>攻撃力</td><td>×1.25</td><td>3</td><td>×</td><td>×</td><td>ボーナス</td></tr>
<tr><td colspan="9">地上で複数の敵が近くにいると出る技。ターンしながら武器を振り、自分の周囲に衝撃波を放つ</td></tr>
<tr><td rowspan="2">エリアルダイヴ</td><td>2</td><td>—</td><td>物理</td><td>攻撃力</td><td>×1.0（2ヒット目以降は×0.25）</td><td>3（2ヒット目以降は1）</td><td>△</td><td>×</td><td>ボーナス</td></tr>
<tr><td colspan="9">ソラが地上に、敵が少し遠くの空中にいると出る技。敵に近づきながら4回宙返りして武器を振りまわす。最大4ヒット</td></tr>
<tr><td rowspan="2">マグネスプラッシュ</td><td>3</td><td>—</td><td>なし</td><td>魔法力</td><td>1段目：×0.25　2段目：×1.5</td><td>1段目：1　2段目：3</td><td>×</td><td>○</td><td>ボーナス</td></tr>
<tr><td colspan="9">空中コンボフィニッシュ技。自分の周囲に磁場を発生させ、敵を引き寄せたあと吹き飛ばす。最大2ヒット</td></tr>
</table>



フラッシュステップ

←敵がやや離れていても出せるうえ、2ヒット目は弾き返されないので、使い勝手がいい。



マグネスプラッシュ

←ある程度近くにいる敵なら、何体でも引き寄せられる。大勢の敵と戦うときに便利。

攻撃以外の新アクションアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
オートリミット	1	HPが残り25%以下だとリアクションコマンドでリミットフォームになる	リミット2

新サポートアビリティ

<table>
<tr><th rowspan="2">名前</th><th rowspan="2">必要AP</th><th rowspan="2">効果</th><th colspan="2">利用できるキャラクターまたはフォーム</th></tr>
<tr><th>アビリティ装備で利用可能（※1）</th><th>アイテム装備で利用可能</th></tr>
<tr><td>HPゲイン</td><td>—</td><td>リミット技を敵に当てると、ソラのHPが回復する。回復量は技ごとに異なる（→P.41）</td><td>リミットフォーム</td><td>——</td></tr>
<tr><td>コンボマスター</td><td>4</td><td>攻撃が命中しなくてもコンボをくり出せる</td><td>ソラ（ロクサスを倒すと修得）</td><td>——</td></tr>
<tr><td>ドライヴコンバータ</td><td>5</td><td>出現するプライズのうち、マニーの50%（2個装備で75%、3個装備で87.5%／※2）がドライヴプライズに変わる。マニー（小）はドライヴプライズ（小）に、マニー（中）とマニー（大）はドライヴプライズ（大）になる</td><td>ソラ（剣41杖99盾53）</td><td>ソラ（スウィートメモリー）</td></tr>
<tr><td>クライシスハーフ</td><td>5</td><td>HPが残り25%以下（2個装備で50%以下）だと、受けるダメージが半分になる</td><td>ソラ（剣99杖53盾41）、ロクサス二刀流時【×2】、グーフィー（アブセント・シルエットのゼクシオンを倒すと修得）</td><td>ソラ（キングダムチェーン）、ドナルド（センチュリオン+）、グーフィー（セイヴザキング+）</td></tr>
<tr><td>EXPゼロ</td><td>1</td><td>敵を倒しても経験値が得られなくなる</td><td>ソラ（クリティカルモード時）</td><td>ソラ（ウィナーズプルーフ）</td></tr>
<tr><td>ライト&ダーク</td><td>—</td><td>フォームチェンジしたとき、アンチフォームやファイナルフォームになる確率が変わる（→P.47）</td><td>——</td><td>ソラ（めぐりあう二人）</td></tr>
<tr><td>プロテス</td><td>—</td><td>受けるダメージが0.9倍になる</td><td>——</td><td>グーフィー（プラチアルキノコ）</td></tr>
<tr><td>プロテラ</td><td>—</td><td>受けるダメージが0.8倍になる</td><td>——</td><td>グーフィー（プラチアルキノコ+）</td></tr>
<tr><td>プロテガ</td><td>—</td><td>受けるダメージが0.6倍になる</td><td>——</td><td>グーフィー（リミテッドキノコ）</td></tr>
</table>

※1……「剣○杖△盾×」は、1-A やすらぎの園で選んだものが剣ならレベル○、杖ならレベル△、盾ならレベル×で修得することを示す。【×2】は、そのサポートアビリティをふたつ修得していることを意味する

※2……ソラが、修得したアビリティとスウィートメモリーを装備して召喚魔法を使ったときのみ、3個分の効果が得られる

38 技の効果が変更された

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.44

オリジナル版でも使えた技の一部は、威力や、弾き返されたときの影響などが調整された（具体的にどのように変更されたかは下の表を参照）。そのほか、『フィニッシュライズ』や『スラップショット』のように、キャンプメニューの下部に表示される説明文がオリジナル版とは異なる技もある。

技の変更点

名前	オリジナル版と変わった点
リフレクトガード	•敵の攻撃を弾き返せる角度が広くなった
エアサイドスラッシュ	•1～2段目の威力補正が「×0.25」から「×0.5」に上がった •コンボがつながりやすくなった
フィニッシュライズ	•威力補正が「×2.0」から「×2.5」に上がった •攻撃の届く範囲が広くなった
スラップショット	•威力補正が「×1.5」から「×1.25」に下がった •コンボがつながりやすくなった
ドッジスラッシュ	•威力補正が「×0.25（最後は×1.0）」に変わった •ドライヴ値が「1（最後は3）」に変わった •3段目が弾き返されると動作が中断されるようになった
スライドダッシュ	•1段目が弾き返されると動作が中断されるようになった
エアスパイラル	•弾き返されると動作が中断されるようになった



⬅『リフレクトガード』は、オリジナル版とくらべて、わずかながら弾き返しがやりやすい。



➡『スライドダッシュ』をはじめ、弾き返されたときにソラがよろめく技が増えている。



⬅『エアサイドスラッシュ』と『フィニッシュライズ』は、オリジナル版よりも強くなった。

39 魔法の効果が変更された

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.46～51

魔法の消費MPや威力などが、オリジナル版とは下の表のように変わった。

魔法の変更点

魔法の系統	オリジナル版と変わった点
ファイア系	•消費MPが10から12に増えた •最後の威力補正が、『ファイア』は「×1.5（フィニッシュは×2.75）」、『ファイラ』は「×1.5（フィニッシュは×3.0）」、『ファイガ』は「×1.75（フィニッシュは×3.5）」に上がった
ブリザド系	•消費MPが12から15に増えた •威力補正が、『ブリザド』は「×2.5（フィニッシュは×3.75）」、『ブリザラ』は「×3.0（フィニッシュは×4.5）」、『ブリザガ』は「×3.75（フィニッシュは×5.5）」に上がった
サンダー系	•消費MPが15から18に増えた •威力補正が、『サンダー』は「×2.5（フィニッシュは×3.75）」、『サンダラ』は「×3.0（フィニッシュは×4.5）」、『サンダガ』は「×3.75（フィニッシュは×5.5）」に上がった
マグネ系	•『マグネラ』と『マグネガ』の威力補正が『マグネ』と同じ「×1.0」になった
リフレク系	•吹き飛ばしの威力補正が「×5.5」に上がった •最大ヒット数が、『リフレク』は4、『リフレラ』は5、『リフレガ』は6に増えた

40 サポートアビリティの効果が変更された

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.102～103

サポートアビリティにも、オリジナル版とは必要APや効果の異なるものがある。また、『MPヘイスト』など、一部のアビリティは、説明文がより詳細なものに変更された。

サポートアビリティの変更点

名前	オリジナル版と変わった点
コンボアップ	•必要APが3から5に増えた
エアコンボアップ	•必要APが3から4に増えた
チャージバーサク	•攻撃力の上昇量が1から2に増えた
EXPチャンス	•必要APが3から4に増えた •効果を発揮する条件が「HP50%以下」に緩和された
オートロックマジック	•必要APが1から2に増えた
ラックアップ	•プライズボックスの出現確率の倍率が「1＋（0.5×バトルに参加しているキャラクター全員の装備個数）」に上がった
ダメージアスピル	•MPの回復量が「HPが減った量÷自分の最大HP×75×装備個数」に減った
MPヘイスガ	•MPチャージ速度の倍率（%）の上昇量が100から75に減った
ディフェンダー	•必要APが3から4に増えた •防御力の上昇量が2から3に増えた
ハイパーヒーリング	•気絶から復活する速さが約1.33倍（2個装備で約1.78倍）に落ちた

41 フォームの経験値に関する変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.52～60

フォームレベルを上げるために必要な、フォームの経験値の量がオリジナル版とはちがっている。必要な量が全体的に減り、フォームレベルが上がりやすくなったのだ。ちなみに、ブレイヴフォームの経験値は、『フットキャノン』やスケボーによる攻撃では入手できず、ウィズダムフォームやファイナルフォームの経験値も、スケボーによる攻撃で敵を倒しても入手できないように変更された。

フォームレベルアップに必要な経験値の量

LV	ブレイヴ	ウィズダム	マスター	ファイナル
1	0	0	0	0
2	80	12	40	12
3	240	36	120	36
4	520	84	260	84
5	968	160	484	160
6	1528	293	932	293
7	2200	450	1600	450

42 フォーム固有のサポートアビリティの変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.54、56

ウィズダムフォームとマスターフォームは、固有のサポートアビリティが変更されている。これにより、ウィズダムフォームはMPチャージがより速くなり、マスターフォームはプライズを引き寄せる距離が伸びた。

固有のサポートアビリティが変更されたフォーム

フォーム	オリジナル版と変わった点
ウィズダムフォーム	●『コンボプラス』がなくなった ●『MPヘイスガ』が2個に増えた
マスターフォーム	●『ドロー』が2個に増えた



⬅ウィズダムフォームの『コンボプラス』はなくなったが、『MPヘイスガ』が増えた恩恵のほうが大きい。

43 各種フォームの技と魔法の効果が変わった

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.46～61

おもにウィズダムフォームやアンチフォームの攻撃の威力補正が上がり、オリジナル版よりも強くなった。また、全フォームのすべての技・魔法のフォーム値が変更されている。技のフォーム値はオリジナル版の1.25倍（一部例外あり）になり、魔法のフォーム値は下の表のように変わった。全般的に値が大きくなったため、敵を攻撃すると、もとのフォームにもどってしまいやすくなったのだ。

FM版で威力補正の変わった技と魔法

フォーム	技・魔法	威力補正
ウィズダムフォーム	『地上ショット』 『空中ショット』 『リベンジスラッシュ』	×0.2→×0.2→×0.25
	『地上フィニッシュショット』	×0.2（3回目の連射は×1.0）
	『ファイア』	×1.0→×1.5（フィニッシュは×1.5→×2.25）
	『ファイラ』	×1.0→×0.5→×1.5（フィニッシュは×1.5→×0.75→×2.25）
	『ファイガ』	×1.0→×0.5→×0.75→×1.5（フィニッシュは×1.5→×0.75→×1.0→×2.25）
	『ブリザド』	×2.5（フィニッシュは×1.0）
	『ブリザラ』	×3.0（フィニッシュは×1.2）
	『ブリザガ』	×3.75（フィニッシュは×1.5）
	『サンダー』	×2.5（フィニッシュは×2.0）
	『サンダラ』	×3.0（フィニッシュは×2.4）
	『サンダガ』	×3.75（フィニッシュは×3.0）
	『マグネラ』『マグネガ』	×0.5
	リフレク系	×0.5（吹き飛ばしは×5.5）
マスターフォーム	『マグネラ』『マグネガ』	吹き飛ばしが×1.0
	リフレク系	×0.5（吹き飛ばしは×5.5）
アンチフォーム	（すべて）	オリジナル版の2倍
ファイナルフォーム	『マグネラ』『マグネガ』	×1.0（2ヒット目以降は×0.5）
	リフレク系	×0.5（吹き飛ばしは×5.5）

FM版での魔法のフォーム値

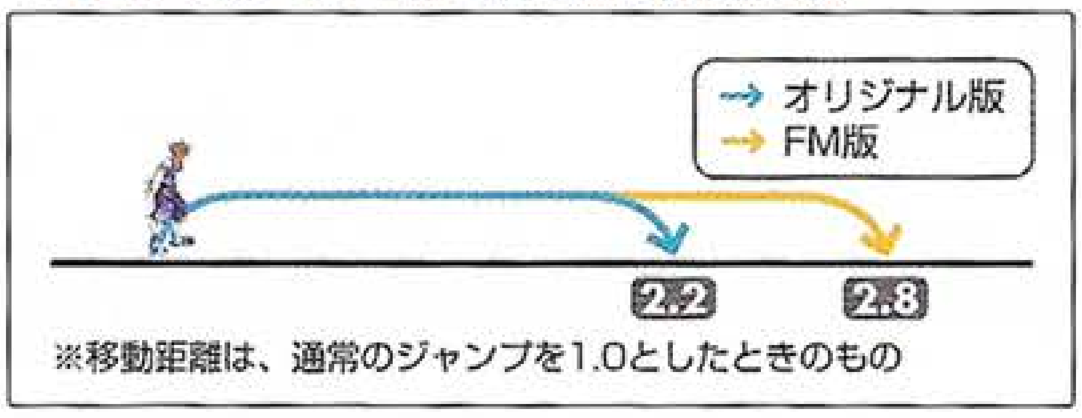
魔法		フォーム値		
		ウィズダム	マスター	ファイナル
ファイア	通常	0.5→0.75	2	—
	フィニッシュ	0.75→1.25		
ファイラ	通常	0.5→0.25→0.25	2.25	1→0.5→1
	フィニッシュ	0.75→0.5→1.25		1.5→0.5→1.5
ファイガ	通常	0.5→0.25→0.25→0.75	3	1→0.5→0.5→1
	フィニッシュ	0.75→0.25→0.5→1.25		1.5→0.5→0.5→1.5
ブリザド	通常	1.5	0.5	—
	フィニッシュ	0.5		
ブリザラ	通常	1.75	0.75	1
	フィニッシュ	0.75		
ブリザガ	通常	2.25	1	1.5
	フィニッシュ	0.75		
サンダー	通常	1.5	1	—
	フィニッシュ	1.25		
サンダラ	通常	1.75	1	2.25
	フィニッシュ	1.5		
サンダガ	通常	2.25	1.5	3
	フィニッシュ	1.75		
マグネ		0.25	0.5（吹き飛ばしは1）	—
マグネラ		0.25	0.5（吹き飛ばしは1）	1（2ヒット目以降は0.5）
マグネガ		0.25	0.75（吹き飛ばしは1）	1（2ヒット目以降は0.5）
リフレク系		0.25（吹き飛ばしは3.25）	0.5（吹き飛ばしは5.5）	0.5（吹き飛ばしは5.5）

44 グロウアビリティに関する変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.54、56

グロウアビリティで変更があったのは『エアドッジ』と『エアスライド』。『エアドッジ』は、LV3とMAXの初速がオリジナル版よりも少し速い。『エアスライド』は、LV3の移動距離が長くなり、使用後に行動可能になるまでの時間が短縮され、さらに、左スティックを倒さずに■ボタンを押すだけで出るようになった（『リフレクトガード』装備時をのぞく）。なお、『エアスライド』と『ドッジロール』を両方装備している場合、■ボタンを一瞬だけ押すと『ドッジロール』、長めに押すと『エアスライド』が出る。

『エアスライドLV3』による移動距離



45 アンチ化とファイナル化の確率が変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.58

バトル中、気絶していない仲間がふたりいるとき、ファイナルフォーム以外にフォームチェンジしようとすると、アンチフォームになってしまうことがある。アンチフォームになる確率には、画面に表示されない「アンチカウント」という数値が関わっており、この数値が高いほどアンチフォームになりやすい。アンチカウントはいったんアンチフォームになると下がるが、そのときの減少量が、オリジナル版の4から5に上がったため、再度のアンチフォーム化がやや起こりにくくなっている。また、ファイナルフォームが手に入る確率が、下記のように下がった。

ちなみに、ロクサスを倒すと手に入る新キーブレード「めぐりあう二人」を装備していると、アンチカウントにかかわらず、アンチフォームになる確率が100%になる。ファイナルフォームはアンチフォームになるはずの場面で手に入るので、ファイナルフォームを手に入れるチャンスが多くめぐってくるのだ。



⬅めぐりあう二人は、ファイナルフォームを手に入れたいときに装備するといい。

アンチフォームのかわりにファイナルフォームになる確率

回数	オリジナル版	FM版
1回目	25%	3%
2回目	50%	9%
3回目	100%	27%
4回目以降	100%	75%

※ドライヴゲージが5以上たまっていないときは0%
※ファイナルフォーム入手後は0%に固定される

46 ダイス／カード変身時の変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.64

ギャンブラーやルクソードとのゲーム勝負で負けたとき、ダイスやカードの姿に変身させられてしまうのは、オリジナル版と同じ。しかし、ソラがこれらの姿のときに攻撃を敵に当てれば、フォームゲージが減って、もとの姿に早くもどれるようになった。また、コンフィグの「バイブレーション」を「ON」にしている場合、ダイスやカードの姿のときにダメージを受けると、PS2のコントローラが振動するように変更されている。

ダイス攻撃とカード攻撃のフォーム値

名前	フォーム値
ダイス攻撃	2.5
カード攻撃	2.5

47 ロクサス二刀流のアビリティの変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.65

ロクサスは、アクセル（2回目）戦では二刀流になるが、このとき自動的に装備されるアビリティがオリジナル版よりも多い。具体的には、『クライシスハーフ』が2個追加された（＝HPが残り50%以下になると受けるダメージを半減できるようになった）のだ。



⬅二刀流のロクサスは、FM版ではかなり倒されにくくなっている。

48 ドナルドに関する変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.68〜69、119

ドナルドは、勝利ボーナスを獲得できるバトルがオリジナル版よりも7回多い。そのかわり、勝利ボーナスで最大HPが上がるとき、1回あたり4ずつだった上昇量が3ずつに減った。また、レベル3になるまでに必要な経験値の量が増え、気絶時間が60秒に延びている。

追加された勝利ボーナス

条件	成長の内容
アブセント・シルエットのゼクシオンを倒す	最大HP+3
アブセント・シルエットのラクシーヌを倒す	アイテム装備数+1
アブセント・シルエットのレクセウスを倒す	最大HP+3
アブセント・シルエットのヴィクセンを倒す	最大HP+3
アブセント・シルエットのマールーシャを倒す	最大HP+3
2-19 追憶への誘いで敵を全滅させる	最大HP+3
留まりし思念を倒す	最大HP+3

レベル3になるまでに必要な経験値

LV	必要な経験値
2	40
3	86

49 グーフィーに関する変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.71〜72、119

グーフィーの能力もいろいろ変わった。変更点の多くは、ドナルドと同様のものだ。

追加された勝利ボーナス

条件	成長の内容
アブセント・シルエットのゼクシオンを倒す	『クライシスハーフ』
アブセント・シルエットのラクシーヌを倒す	最大HP+4
アブセント・シルエットのレクセウスを倒す	アイテム装備数+1
アブセント・シルエットのヴィクセンを倒す	最大HP+4
アブセント・シルエットのマールーシャを倒す	最大HP+4
2-19 追憶への誘いで敵を全滅させる	最大HP+4
留まりし思念を倒す	最大HP+4

レベル4になるまでに必要な経験値

LV	必要な経験値
2	40
3	86
4	146

プライド・ランドで使える技の変更点

- ◆『甲羅スピン』が、1回転おきに当たるようになった
- ◆走っているとき、敵にぶつかるとダメージを与えるようになった（『盾突進』と同じ）

上記以外の変更点

- ◆初期HPが25から28に上がった
- ◆勝利ボーナスによる最大HPの上昇量が、1回あたり5から4に減った
- ◆気絶時間が35秒から45秒に延びた

50 そのほかの仲間に関する変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.74〜90、119

ドナルドとグーフィー以外の仲間キャラクターは、以下の点がオリジナル版と異なる。

全員

レベル4になるまでに必要な経験値が、どのキャラクターもオリジナル版より多い。

レベル4になるまでに必要な経験値

LV	必要な経験値
2	40
3	82
4	130

ピン

ドナルドと同じく、40秒だった気絶時間が1.5倍の60秒まで延びている。

リク

勝利ボーナスを1個獲得するようになった。ただし、成長を確認できるのは、クリアデータ（→P.24）でゲームを再開したあと。

追加された勝利ボーナス

条件	成長の内容
ゼムナス（2回目）を倒す	最大HP+25

51 王様に関する変更

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.66

特定のバトルでソラが倒れると助けに現れることがある王様も、ステータスが変わった。レベルアップで防御力が上がるとき、1回あたりの上昇量が3から4に増えて、打たれ強くなったのだ。また、レベル4になるまでに必要な経験値の量も、オリジナル版とちがっている（具体的な値は上記の50の表と同じ）。

52 レオンのHPが下がった

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.97

レオンは、ホロウバスティオンのエピソード1のときはオリジナル版よりもHPが低く、気絶しやすい。レオンが気絶したときは、リアクションコマンド『リカバリーラン』で、レオンを回復しつつ周囲の敵を攻撃できる。



⬅レオンが気絶すると『ブラスティングゾーン』の効果が途切れ、ガンブレードがもとの大きさにもどる。

53 連携の効果が変更された

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.45、70、73

連携のうち、ソラ、ドナルド、グーフィーが修得するものは、効果が変わった。全体的に威力が抑えられ、オリジナル版のときのようなケタはずれの強さではなくなっている。

連携の変更点

名前	オリジナル版と変わった点
トリニティリミット（1人版）	●『ブレイク』の威力補正が、1〜8ヒット目は「×0.25」、9ヒット目は「×0.5」に上がり、突進は「×3.0」に下がった
トリニティリミット（3人版）	●『コンボスタート』のヒット数が決まるとき、過去の最大ヒット数が影響しなくなった
ファンタジア	●リミットゲージが5秒分に減った ●『コメット』の威力補正が「×0.25→×0.5→×0.5」に下がった
フレアフォース	●リミットゲージが5秒分に減った ●△ボタンで出せる技が『メガドナフレア』に変わる条件が「『ロケフレア』を3回使う」に変わった ●『メガドナフレア』で発射するロケットの数が60発に減り、そのうち半数はダメージを与えなくなった
トルネドフュージョン	●『グルネラ』の威力補正が「×0.2」に上がった ●『グルネガ』の威力補正が「×0.65」に下がり、少しだけ連続ヒットしにくくなった
ユニゾンアスリート	●『ノックラッシュ』の威力補正が「×1.0」に下がった ●『ツインレイド』の威力補正が「×0.25」に上がった ●『コスモブースト』の威力補正が「×2.0」に下がった



←オリジナル版ほどの威力がなくとも、連携は十分に強く、いざというとき頼りになる。



➡リミットゲージの減りが早く、敵の攻撃を受けない時間が短くなった点に注意しよう。

54 召喚魔法の効果が変更された

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.92〜96

召喚キャラクターたちが使う攻撃のうち、オリジナル版で威力が低かったものは、大半が大幅に強化されている。その反面、連携を発動するときに消費するサモンゲージの量が増えたり、リミットゲージがゼロになるまでの時間が短くなったりしているのだ。

召喚魔法の変更点

名前	オリジナル版と変わった点
チキン・リトル	●『ボール』の威力補正が「×0.01」に上がった ●『クラッカー』の威力補正が「×0.01」に上がった（通常時、連携時共通） ●連携によるサモンゲージの消費量が5に増えた ●連携時のリミットゲージが5秒分に減った ●連携時の『クラッカー』と『やめる』のボタンが逆になった ●『ピッチング』の威力補正が「×0.25」に上がった
ブレイヴジーニー	●『レイヴ』の威力補正が「×1.5」に下がった
ウィズダムジーニー	●『ストライク』の威力補正が「×0.1」に上がった ●『ジャッジメント』の威力補正が「×0.2」に上がった
マスタージーニー	●連携によるサモンゲージの消費量が3に増えた ●『アルカナム』の威力補正が「×0.2」に上がった ●『ブレイク』の威力補正が「×0.2」に上がった
ファイナルジーニー	●連携によるサモンゲージの消費量が5に増えた ●『ラグナロク』の威力補正が「×0.2」に上がった ●『インパクト』の威力補正が「×0.65」に下がった
スティッチ	●『ウクレレ』が連続ヒットする間隔がわずかに長くなり、上へ高く吹き飛ぶようになった（通常時、連携時共通） ●連携によるサモンゲージの消費量が5に増えた ●連携時のリミットゲージが5秒分に減った ●『ショット』の威力補正が「×0.2」に上がった ●『フィニッシュ』の威力補正が「×0.2」に上がった
ピーター・パン	●ティンカー・ベルが5秒ごとに回復してくれるHPの量が5に下がった ●空中では連携を発動できなくなった ●連携によるサモンゲージの消費量が5に増えた ●連携時のリミットゲージが3秒分に減った ●連携中、右スティックで高度を変えられなくなった ●『2段突き』の縦振りの威力補正が「×0.2」に上がった ●『小さな妖精』の威力補正が「×0.2」に上がった ●『空飛ぶ少年』の威力補正が「×0.2」に下がった ●『旅の終わり』の威力補正が「×0.2（最後は×0.5）」に上がり、使っているあいだはリミットゲージが減るようになった

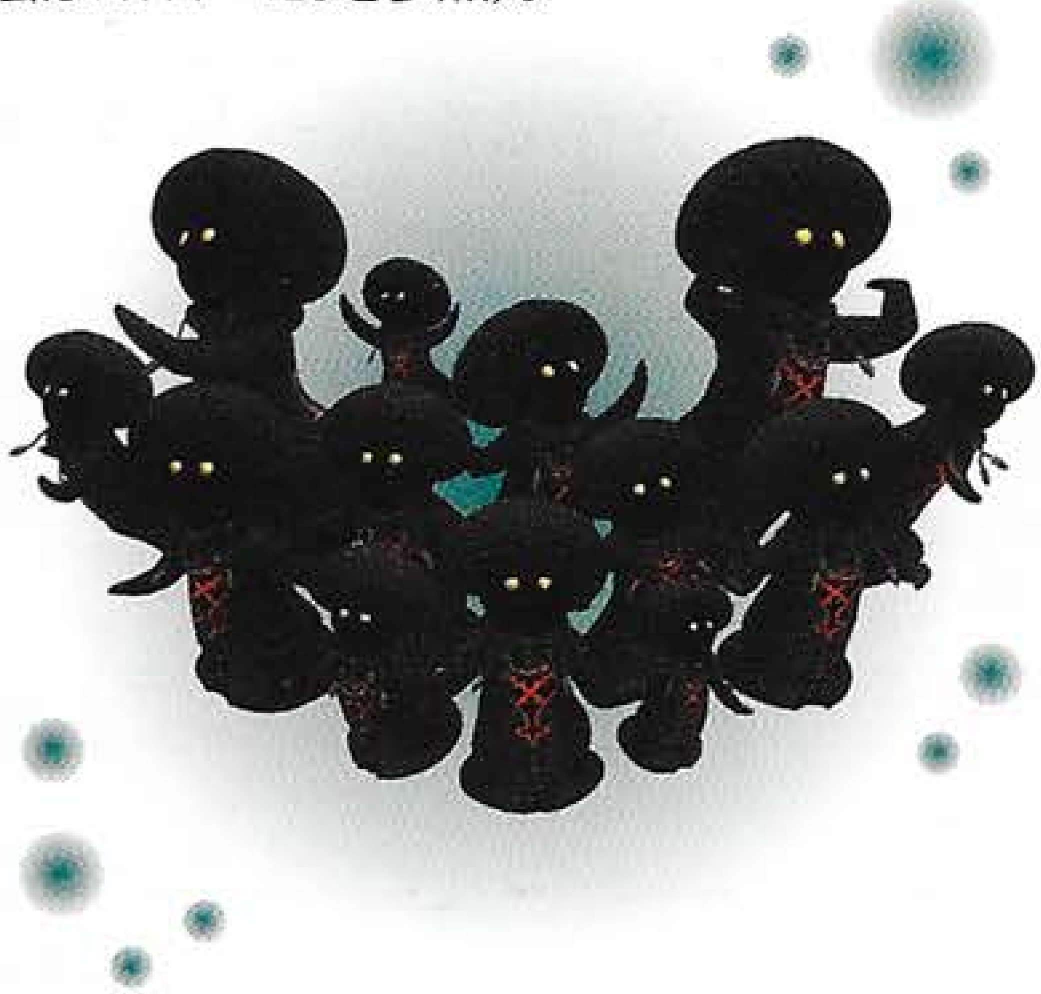
ミニゲーム編

MINI GAME ―→Final Mix←―

55 『XIIIキノコ』が追加された

『KH IIアルティマニア』関連ページ：――

XIII機関と同じような衣装を着たキノコ型のハートレス――その名も「XIIIキノコ」が新たに登場。世界のあちこちに出没する彼らとは、それぞれ異なるルールで対決（デュエル）することができる。全員を満足させると特典があるので、ぜひ挑戦してみよう（くわしい攻略法はP.114～128を参照）。



⬅近づいて△ボタンを押せばデュエル開始。ルールは相手ごとにちがう。





➡ジミニーメモの「クエストリスト」に示されている記録を目指そう。

56 ミニゲームの画面の文字が変わった

『KH IIアルティマニア』関連ページ：P.442～501

本編と同様に（→P.29）、一部のミニゲームで、スタート時や終了時に画面に表示される文字のデザインが、以下の写真のように変更された。なお、スケボー5種とは『SB○○』という名前のミニゲーム5種類のこと。

まほうのじゅうたん



➡クリアしたときには「CLEAR」と表示され、文字もアグラバーっぽいものに変わった。

トワイライトタウンのアルバイト



⬅ゲームスタート時のカウントなどが、ワールドロゴに似た文字に変更されている。

スケボー5種



冥界闘技場＆裏闘技大会



➡制限時間バトルのカウントダウンの数字が、ビート（3回目）戦での数字と同じになった。



⬆➡スタート時および終了時の文字がグラフィティ調の文字に変更され、雰囲気が一新。

57 スケボーのトリック名の変更

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.452

スケボーでの走行中に出せるトリックのひとつ『キックフリップ』が、『ヒールフリップ』という名前になった。トリックの内容そのものは、キックフリップと同じだ。



⬅『ヒールフリップ』は、スケボーに乗って地上を走っているときに◉ボタンを押せば出せる。

58 闘技大会の変更点

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.456〜469

FM版での闘技大会は、大会レベルや賞品などが下の表のように変更されている。また、闘技大会でのバトル中は、召喚魔法を使っても召喚の経験値が得られない。オリジナル版とちがい、『冥界闘技場：タイタンカップ』では経験値をかせげなくなったのだ。



⬅対戦相手は同じなので、オリジナル版での攻略法がそのまま通用する。

『冥界闘技場＆裏闘技大会』の各大会の変更点

大会の種類	オリジナル版と変わった点
冥界闘技場：ペイン＆パニックカップ	•大会レベルが25に上がった •優勝賞品がプロテスベルトと満たされる魔石になった
冥界闘技場：ケルベロスカップ	•大会レベルが30に上がった •制限時間が2分に短縮された •優勝賞品がライジングドラゴンと満たされる結晶になった
冥界闘技場：タイタンカップ	•大会レベルが45に上がった •所持ポイントが300に減った •優勝賞品が源氏の盾とスキルフルリングになった
冥界闘技場：運命の女神カップ	•大会レベルが55に上がった •2回戦の制限時間が45秒に短縮された
裏闘技大会の4つの大会	(なし)

59 『プーとハチミツのつぼ』の難易度アップ

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.482

100エーカーの森で楽しめるミニゲームのなかでは、比較的良い成績を出しやすかった『プーとハチミツのつぼ』だが、FM版では下記の変更によって難易度が上がっている。



⬆9999点を狙うなら、プーが4回転した直後に『リリース』を行なおう。

『プーとハチミツのつぼ』の変更点

- ◆パワーゲージは、満タンに近づくほど早く増え、満タンになるとすぐにゼロにもどるようになった
- ◆『スウィング』を行なったあと、プーが1回転半するまでは『リリース』ができなくなった
- ◆パワーゲージが満タンになっていない状態で『スウィング』を行なうと、パワーゲージが早く減るようになった

60 『ミュージカル』の中断ができなくなった

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.483〜494

オリジナル版では、『ミュージカル』の曲の途中でポーズをかけても、「つづける」を選べば再開できた。しかしFM版では、曲の最初からやり直すか『ミュージカル』を終了するかのどちらかしか選べない。

61 『ライトサイクル』の衝突ダメージが減少

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.498〜501

スペース・パラノイドで楽しめる『ライトサイクル』は、壁にぶつかったときに受けるダメージがオリジナル版の半分になり、難易度が下がっている。



⬅防具でソラの防御力を上げておけば、壁にぶつかったときのダメージは、ほとんど気にならない。

エトセトラ編

ETC. →Final Mix←

62 スタートメニューのイラストが変わった

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：――

オリジナル版では、ソラが波打ちぎわでひとりシーソルトアイスを食べているイラスト（右ページの「海」）だったが、FM版ではソラとロクサスが並んでいるイラストになった。



←ソラとロクサスが、トワイライトタウンの時計塔の上で一緒にアイスを食べているようにも見える。

63 システムデータが追加された

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：――

FM版では、セーブデータとは別にシステムデータが存在する。システムデータは以下の内容を管理しており、プレイ中にセーブを行なうと同時に更新されるのだ。

システムデータで管理されている内容

- ◆タイトルメニューに「シアター（→P.24）」が追加されるかどうか
- ◆「シアター」で再生できるイベントの種類

64 ボイスや主題歌が英語に

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：――

登場人物のボイスは、『キングダム ハーツⅡ』の北米版と同じキャストによる英語吹き替えに変わった。ディズニーのキャラクターのほとんどは原作と同じ配役なので、ファンにはうれしいところだろう。また、宇多田ヒカルによる主題歌も『Passion』の英語版である『Sanctuary』が収録されているのだ。

65 海外スタッフの名前が追加

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：――

FM版は『キングダム ハーツⅡ』の北米版をベースにしているため、スタッフロールにも北米版のスタッフ（おもにキャラクターのボイス関係）の名前が追加されている。

66 新デザインのコマンドウインドウが追加

『KHⅡアルティマニア』関連ページ：P.174～343

オリジナル版でも、ソラやロクサスがいる場所によってコマンドウインドウのデザインがこまかく変化したが、FM版ではさらに以下の4種類のデザインが追加された。

新たに追加されたコマンドウインドウ



使用される場面

- •ゼクシオンとのバトル時
- •ラクシーヌとのバトル時
- •レクセウスとのバトル時
- •ヴィクセンとのバトル時
- •マールーシャとのバトル時



使用される場面

- •ホロウバスティオンの 2-19 追憶への誘い
- •ホロウバスティオンの 2-20 集積の庭園



使用される場面

- •留まりし思念とのバトル時



使用される場面

- •ハロウィンタウンでのイベントの途中に発生するバトル時



←ハロウィンタウンのコマンドウインドウは、上記の場面だと、箱から飛び出すものが黒猫に変わった。

67 BATTLE REPORTのイラストが変わった

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.684

エンディング後のBATTLE REPORTのイラストがオリジナル版と異なる。「海」と「ハート」はオリジナル版でも見ることができたが、「ハート」を見るのはオリジナル版よりも簡単になった。



BATTLE REPORTと一緒に表示されるイラスト

ゲームモード	表示されるイラスト
ビギナー	「海」(上のイラスト)
スタンダード	「ハート」(→P.54)
プラウド	「表裏」(→P.55)。ジミニーメモを完成させていた場合は「夕暮れ」(→P.57)
クリティカル	『KINGDOM HEARTS Original Soundtrack COMPLETE』のパッケージイラスト。ジミニーメモを完成させていた場合は「爽快」(→P.494)

68 セーブデータのアイコンが変わった

『KH II アルティマニア』関連ページ：——

PS2本体のブラウザ画面で表示される、セーブデータのアイコンの色が、黒から赤になった。また、FM版ではシステムデータが追加されたため、アイコンのイラストも下の写真のように4種類に増えている。



←アイコンは回転しており、表と裏でイラストが異なる。ちなみにオリジナル版のセーブデータは、表がソラ、裏がドナルド&グーフィーだった。

69 コレクションに「ピースパズル」が追加された

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.692～699

トワイライトタウンのエピソード0をクリアしたあとは、ジミニーメモのコレクションに「ピースパズル」が追加される。この項目を選択すると、各地で手に入れたパズルのピースを並びかえてパズルを組み立てたり、どのワールドにピースがいくつあるかをチェックしたりできるのだ。

パズルの組み立ては、「パズルモード」で行なう。方向キーでカーソルを合わせたあとに◎ボタンを押せばピースをつかみ、もう一度押せばピースをその場所に置けるという仕組みだ。パズルは全部で6種類あり、1種類完成させるごとにアイテムがもらえるので、全種類の完成を目指してみよう(6種類のパズルの詳細はP.54～57を参照)。



←パズルのなかには、ピースを右スティックで回転させなければ正しく組み立てられないものもある。



➡パズルを完成させたときにできる絵は、すべて野村哲也氏の手による『KH』シリーズのイラストだ。



⬆ワク内の端に置くピースは、「目覚め」ではオレンジ色で、「夜明け」と「夕暮れ」では水色でふちどられている。

ピースリストのページに登録されるピースの個数

ワールドの名前	個数	ワールドの名前	個数	ワールドの名前	個数	ワールドの名前	個数
トワイライトタウン	20	アグラバー	14	アトランティカ	3	ポートロイヤル	13
ホロウバスティオン	23	ザ・ランド・オブ・ドラゴン	10	ディズニーキャッスル	5	スペース・パラノイド	4
ビーストキャッスル	9	100エーカーの森	6	タイムレス・リバー	3	存在しなかった世界	7
オリンポスコロシアム	9	プライド・ランド	10	ハロウィンタウン	8		

ピースパズル No.1『目覚め』

ピース回転：なし　完成のごほうび：APアップ



❶	❷	❸
❹	❺	❻
❼	❽	❾
❿	⓫	⓬

ピースの入手場所

No.	入手場所	掲載ページ
❶	2-3 マーリンの家	P.166
❷	2-1 商店街	P.166
❸	2-2 住宅街	P.166
❹	4-6 地下倉庫	P.182
❺	1-30 塔：ドレスルーム	P.165
❻	4-10 ビーストの部屋	P.183
❼	4-8 抜け道	P.182
❽	3-7 尾根	P.178
❾	4-8 抜け道	P.182
❿	4-6 地下倉庫	P.182
⓫	3-7 尾根	P.178
⓬	3-5a 村／3-5b 村（崩壊時）	P.176、178

ピースパズル No.2『ハート』

ピース回転：なし　完成のごほうび：満たされる結晶



❶	❷	❸
❹	❺	❻
❼	❽	❾
❿	⓫	⓬

ピースの入手場所

No.	入手場所	掲載ページ
❶	6-2 中庭	P.189
❷	6-2 中庭	P.189
❸	5-2 亡者の洞窟：入口	P.185
❹	5-12 冥界の大空洞：広間	P.188
❺	8-8 死の島：火薬置き場	P.195
❻	2-1 商店街	P.166
❼	8-1 高台	P.193
❽	7-7 水門	P.191
❾	5-10 冥界の大空洞：入口	P.187
❿	3-2 野営地	P.177
⓫	3-5a 村／3-5b 村（崩壊時）	P.176、178
⓬	4-9 西の棟	P.183

ピースパズル No.3『表裏』

ピース回転：あり　完成のごほうび：レアドキュメント



❶	❷	❸
❹	❺	❻
❼	❽	❾
❿	⓫	⓬

ピースの入手場所

No.	入手場所	掲載ページ
❶	14-1 海底広場	P.215
❷	10-4 ヒンターランド	P.202
❸	6-1 格納庫	P.189
❹	8-8 死の島：火薬置き場	P.195
❺	9-1 アグラバー市街	P.198
❻	5-11 冥界の大空洞：迷いの道	P.187
❼	2-4a 城壁広場／2-4b 城壁広場（崩壊後）	P.167
❽	10-2 ギロチン広場	P.202
❾	7-2 桟橋	P.191
❿	5-13 封印の間	P.188
⓫	8-3 街	P.194
⓬	6-2 中庭	P.189

ピースパズル No.4『EDGE』

ピース回転：あり　完成のごほうび：現れた幻影



❶	❷	❸
❹	❺	❻
❼	❽	❾
❿	⓫	⓬

ピースの入手場所

No.	入手場所	掲載ページ
❶	1-8 駅前広場	P.158
❷	10-7 サンタの部屋	P.205
❸	9-1 アグラバー市街	P.198
❹	2-6 城通用口	P.169
❺	1-1 商店街：トラム広場	P.157
❻	7-2 桟橋	P.191
❼	8-3 街	P.194
❽	3-4 山道	P.176
❾	9-4 バザール	P.198
❿	9-7 魔法の洞窟：巨像の谷	P.200
⓫	14-2 トリトン王の間	P.215
⓬	14-2 トリトン王の間	P.215

ピースパズル No.5 『夜明け』

ピース回転：なし　完成のごほうび：エグゼクティブリング



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48

ピースの入手場所

No.	入手場所	掲載ページ
1	11-7 荒地	P.207
2	11-6 ヌーの谷	P.207
3	11-7 荒地	P.207
4	11-9 オアシス	P.208
5	2-6 城通用口	P.169
6	9-10 魔法の洞窟：宝物庫	P.200
7	13-2 「プーの家」のおはなし	P.212
8	3-5a 村／3-5b 村（崩壊時）	P.176,178
9	3-12 玉座の間	P.179
10	9-9 魔法の洞窟：試練の間	P.201
11	9-9 魔法の洞窟：試練の間	P.201
12	10-5 街外れの丘	P.204
13	13-5 「カンガの家」のおはなし	P.213
14	13-7 「星空の丘」のおはなし	P.214
15	3-12 玉座の間	P.179
16	6-3 廊下	P.189
17	15-9 虚空を辿る道	P.218
18	11-10 王の間	P.208
19	13-4 「ラビットの家」のおはなし	P.213
20	13-6 「おばけ洞窟」のおはなし	P.214
21	10-7 サンタの部屋	P.205
22	1-14 屋敷：ロビー	P.161
23	1-18a 屋敷：コンピュータールームA	P.162
24	2-14 ハートレス製造施設	P.168

No.	入手場所	掲載ページ
25	5-3 亡者の洞窟：通路	P.185
26	13-3 「ピグレットの家」のおはなし	P.213
27	1-1 商店街：トラム広場	P.157
28	1-7 商店街：駅前通り	P.156
29	9-6 魔法の洞窟：入口	P.200
30	11-2 象の墓場	P.206
31	1-21 屋敷：ポッドルーム	P.162
32	1-14 屋敷：ロビー	P.161
33	8-15 船の墓場：がれきの砦	P.196
34	5-10 冥界の大空洞：入口	P.187
35	9-11 埋もれた廃墟	P.201
36	8-12 ブラックパール号：船長室	P.196
37	9-9 魔法の洞窟：試練の間	P.201
38	12-2 キャニオン	P.209
39	8-11 ブラックパール号	P.196
40	5-11 冥界の大空洞：迷いの道	P.187
41	9-11 埋もれた廃墟	P.201
42	11-2 象の墓場	P.206
43	4-5 西のホール	P.183
44	10-8 おもちゃ工場：配送エリア	P.205
45	8-11 ブラックパール号	P.196
46	5-11 冥界の大空洞：迷いの道	P.187
47	11-8 ジャングル	P.208
48	11-6 ヌーの谷	P.207

ピースパズル No.6 『夕暮れ』

ピース回転：あり　完成のごほうび：ハイエストリボン



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48

ピースの入手場所

No.	入手場所	掲載ページ
1	2-16b 追憶の洞：坑道（中層）	P.172
2	1-13 サンセットヒル	P.158
3	12-7 ソーラー船	P.210
4	2-2 住宅街	P.166
5	8-13 船の墓場：船倉	P.197
6	2-15 追憶の洞：最深部	P.171
7	1-11 サンセット住宅街	P.158
8	1-11 サンセット住宅街	P.158
9	2-15 追憶の洞：最深部	P.171
10	1-4 屋敷前	P.160
11	15-15 破壊と創造の回廊	P.220
12	2-4b 城壁広場（崩壊後）	P.167
13	1-13 サンセットヒル	P.158
14	2-17 追憶の洞：採鉱部	P.173
15	1-22 不思議な塔	P.164
16	2-17 追憶の洞：採鉱部	P.173
17	15-15 破壊と創造の回廊	P.220
18	9-11 埋もれた廃墟	P.201
19	2-17 追憶の洞：採鉱部	P.173
20	15-7 黄昏から望む場所	P.217
21	10-9 スパイラルヒル	P.203
22	1-30 塔：ドレスルーム	P.165
23	9-10 魔法の洞窟：宝物庫	P.200
24	1-16 屋敷：白い部屋	P.160

No.	入手場所	掲載ページ
25	10-8 おもちゃ工場：配送エリア	P.205
26	15-6 歪みを貫く柱	P.217
27	2-17 追憶の洞：採鉱部	P.173
28	4-13 橋	P.181
29	11-4 プライド・ロック	P.206
30	2-16a 追憶の洞：坑道（下層）	P.172
31	1-12 トンネル	P.159
32	2-16c 追憶の洞：坑道（上層）	P.174
33	8-15 船の墓場：がれきの砦	P.196
34	15-11 存在の証	P.219
35	15-3 記憶の摩天楼	P.216
36	2-16c 追憶の洞：坑道（上層）	P.174
37	4-2 エントランスホール	P.180
38	1-31 地下連絡通路	P.159
39	8-14 船の墓場：がれきの道	P.197
40	2-16c 追憶の洞：坑道（上層）	P.174
41	9-4 バザール	P.198
42	8-2 港	P.193
43	3-2 野営地	P.177
44	12-2 キャニオン	P.209
45	1-31 地下連絡通路	P.159
46	12-9 システム中枢	P.211
47	2-7 廊下	P.169
48	2-8 アンセムの研究室	P.168

70 ジミニーメモの項目の追加・変更

『KH II アルティマニア』関連ページ：P.692～699

オリジナル版のジミニーメモにあったページにも、FM版では以下のようにいくつかの追加や変更が行なわれている。

キャラクター事典

ソラ、ドナルド、グーフィーのクリスマスタウンの衣装を着たバージョン、および留まりし思念の計4項目が新たに追加されたほか、『KH Re:COM』で消滅したXIII機関のメンバーの登録条件が下記のように変わっている。

キャラクター事典で追加・変更があった項目

項目名	解説
ソラ	クリスマスタウンへ行くと、「ハロウィンタウン」にクリスマスタウンの衣装を着た項目が登録される
ドナルド	
グーフィー	
ヴィクセン	それぞれのアブセント・シルエットを倒したあとに登録される
レクセウス	
ゼクシオン	
マールーシャ	
ラクシーヌ	
留まりし思念	留まりし思念とのバトルに勝つと、「そのほか」に登録される

ハートレス攻略事典

追憶の洞に出現する新たなハートレス12種類（→P.61）と、XIIIキノコのNO.1からNO.13の全25項目が追加された。XIIIキノコは、一度デュエルをすれば、たとえ満足させるのに失敗しても、そのナンバーの項目を登録できる。

宝物リスト

追憶の洞にある宝箱24個がホロウバスティオンに追加されて、全部で301個に増えた。追加された宝箱のうち、宝箱46は、2-20 集積の庭園で挑戦できるXIII機関の再現データとのバトル（→P.175）で、13人全員に勝ったあとでなければ出現しない。



←13人全員に勝ったあと、この場所に出現するのが宝箱46。なかには、存在しない証が入っているのだ。

ナビマップリスト

ホロウバスティオンにナビマップ3種類が追加された。いずれも、追憶の洞にある宝箱から手に入れることができる。

クエストリスト

いくつかのワールドに、FM版での新要素に関係する以下の項目が追加された。



←「謎の入口を調査する」の項目は、留まりし思念に勝たなければ登録されない。本作の難関のひとつだ。

クエストリストに登録される新項目

	クエストの内容	クリアする条件
追憶の洞（※1）	追憶の洞に入る	ホロウバスティオンの 2-15 追憶の洞：最深部を訪れる
	追憶の洞を奥まで探索する	ホロウバスティオンの 2-20 集積の庭園を訪れる
	○○○○ともう一度たたかう（※2）	「○○○○」に書かれた名前のXIII機関の再現データとのバトルに勝つ
XIIIキノコ：NO.○（※3）	デュエルを挑む	そのナンバーのXIIIキノコとデュエルをはじめる。相手を満足させなくてもいい
	スコア□□以上でクリアする	規定のスコアやタイムよりも良い成績で、そのナンバーのXIIIキノコとのデュエルをクリアする
	タイム□□秒以内にクリアする	
イベントクエスト	アブセント・シルエットを調査する（※4）	そのワールドに出現したアブセント・シルエットを調べて、バトルに勝つ
	謎の入口を調査する（※5）	ディズニーキャッスルで謎の入口を調べて、留まりし思念を倒す
	すべてのワールドをクリアしてゼムナスを倒す（※6）	オリンポスコロシアムのエピソードA～Hをのぞいた全エピソードをクリアした状態でエンディングを迎える（※7）

※1……ホロウバスティオンに登録される
※2……「○○○○」にはXIII機関のメンバーの名前が入り、全部で13項目ある
※3……「○」には1から13のナンバーが入り、そのナンバーのXIIIキノコがいるワールドに登録される
※4……アブセント・シルエットが出現する5つのワールドに1項目ずつ登録される
※5……ディズニーキャッスルに登録される
※6……存在しなかった世界に登録される
※7……実際にジミニーメモで確認できるのは、クリアデータ（→P.24）をロードしたあとになる

ミニゲーム

各ワールドに、XIIIキノコNO.1～NO.12とのデュエルの項目が追加された。これらは、スコアやタイムに関係なくデュエル終了後に登録されるが、デュエルの途中で別のマップへ移動した場合は登録されないので注意。















#2

キングダム ハーツII ファイナル ミックス SIDE

KINGDOM HEARTS II Final Mix SIDE

エネミー



















エネミーページの見かた

FM版で追加された、新たなエネミーたち。彼らと戦ううえで役立つ情報を、ノーマル敵(複数の場所に現れるエネミー)とボス敵(特定の場所でのみ戦えるエネミー)にわけて紹介していこう。

追加ノーマル敵



追加ボス敵



❶ **分類**……その敵がハートレス、ノーバディ、その他、のどれに分類されるか。

❷ **HP**……HPの最大値。

❸ **経験値**……倒したときにソラたちが得る経験値(クリティカルモードでは0.75倍になる)。追加ノーマル敵にのみ記載(追加ボス敵からは経験値を得られない)。

❹ **バトルの制限**……そのバトルにおける制限。追加ボス敵にのみ記載。

❺ **オススメアビリティ**……その敵とのバトルで、P.68で紹介している「かならず装備したいアビリティ」と合わせて装備しておきたいアビリティ。追加ボス敵にのみ記載。

❻ **特徴的な行動**……特定の条件を満たしたときなどに行なう、通常とは異なる行動パターン。

❼ **リアクションコマンド**……表示されるリアクションコマンドの名前、表示タイミング、使ったときの効果。複数のリアクションコマンドが連続して表示される場合は、表示順に並べている。空中でも使用できる場合は、名前の横に 空中可 と記載。なお、攻撃のタイプがとくに記されていない場合は、物理タイプの攻撃であることを示す。また、その攻撃でボス敵にトドメを刺せる場合は、「トドメ可」と記している。

❽ **ダメージの変動率**……攻撃のタイプごとの、その敵が受けるダメージ量の補正倍率。「×0」の場合は、そのタイプの攻撃を無効化することを示す。

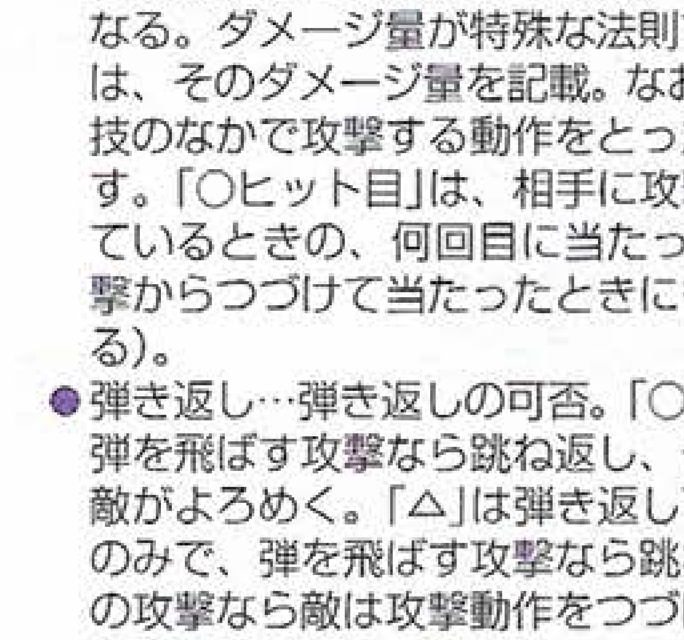
❾ **落とすプライズ**……倒したときなどに落とすプライズ。倒す以外の条件で落とすものは、その条件をすぐ上か左に記載している。HP、MP、ドライヴの各プライズ、およびマニーについては、プライズのサイズと基本個数を併記。プライズボックスについては、その中身と、落とす基本確率を併記している。

❿ **使う攻撃**……使ってくる攻撃のデータ。
- 攻撃名／タイプ…攻撃の名前とタイプ
- 威力補正…攻撃のダメージ量に関わる倍率。バトルレベルに応じた基礎攻撃力(→P.105)と相手の防御力から算出された数値に、この倍率と、相手の耐性などによる修正を加えたものが、与えるダメージ量となる。ダメージ量が特殊な法則で決まる攻撃の場合は、そのダメージ量を記載。なお、「○段目」は、その技のなかで攻撃する動作をとったのが何回目かを示す。「○ヒット目」は、相手に攻撃が連続して当たっているときの、何回目に当たったかを示す(別の攻撃からつづけて当たったときにも回数が引き継がれる)。
- 弾き返し…弾き返しの可否。「○」は弾き返し可能で、弾を飛ばす攻撃なら跳ね返し、それ以外の攻撃なら敵がよろめく。「△」は弾き返し可能だが攻撃を防ぐのみで、弾を飛ばす攻撃なら跳ね返せず、それ以外の攻撃なら敵は攻撃動作をつづける。「×」は弾き返し不可能。

※追加ノーマル敵はジミニーメモでの並び順に、追加ボス敵はアブセント・シルエット→ロクサス(本編)→XIII機関の再現データ→留まりし思念の順に掲載

COLUMN コラム 追加ノーマル敵と戦う時期

FM版の追加ノーマル敵はすべてハートレスで、追憶の洞(→P.171)にのみ現れる。戦えるようになるのはホロウバスティオンのエピソード2からだが、どの敵も強いため、すぐに戦っても苦戦はまぬがれない。目安としては、入口付近でもソラのレベルが35前後、戦いながら奥へ進むのであればレベルが60以上はほしいところだ。



⬅最初のマップから、特定の方法でしか倒せないような強敵が現れる。ソラのレベルが低いとかなりツラい。

追加ノーマル敵編

Heartless スプリングメタル



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-18 追憶の洞：機関部、2-16b 追憶の洞：坑道(中層)	109	600

特徴的な行動
- ●通常は『エアロ』→『トルネド』の順に攻撃を使うことをくり返す
- ●ダメージを受けると『ハイスピードエアロ』で反撃する
- ●HPが残り50%まで減ったあとは、その場を動かずに『トルネド』を使うことがある

『エアロ』を使った直後に、巨大な竜巻を発生させながら突進してくる、とても危険な敵。広い場所におびき出してこの竜巻を避け、直後のスキに攻撃しよう。せまい場所で戦うときは、マグネ系の魔法を使って敵の動きを封じながら攻めていくといい。



←『トルネド』で突進してくる距離は、かなり長い。逃げ切れないと思ったら、リフレク系の魔法を使って防ごう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×0	×0.5	×0.5	×1.0

落とすプライズ

マニー		
大×2	●追憶の魔石(10%) ●満たされる魔石(4%)	

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
エアロ	×0.25	△
タイプ 物理	自分のまわりに真空の刃を発生させる	
ハイスピードエアロ	1ヒット目：×1.0 2ヒット目：×0.5 3ヒット目以降：×0.25	△
タイプ 物理	真空の刃をまとって体当たりを仕掛ける	
トルネド	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ なし	巨大な竜巻を発生させて相手を引き寄せる	

Heartless エアバイキング



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-18 追憶の洞：機関部、2-16b 追憶の洞：坑道(中層)	109	400

特徴的な行動
- ●相手が遠くにいるときは『突進蹴り』を使うことが多い
- ●ダメージを受けると、相手が近くにいるときは『キック』で、遠くにいるときは『突進蹴り』で反撃することが多い

ふだんは空中を飛びまわり、ふいにすばやい攻撃を仕掛けてくる。近くにきたら『エアスライド』で間合いを広げて『突進蹴り』を誘い、リアクションコマンドを狙う戦いかたがオススメだ。

△リアクションコマンド

エアツイスター 空中可

表示タイミング：エアバイキングが『突進蹴り』を実行しているとき

効果：エアバイキングの脚をつかむ。そのあと△ボタンを押すたびに振りまわして周囲の敵を攻撃(威力補正：×1.0)、5回連続で使うと、最後にエアバイキングを放り投げたのち(威力補正：×2.0)、キーブレードを振り下ろす(威力補正：×4.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

マニー		
中×2	●追憶のしずく(6%) ●満たされるしずく(4%)	

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
アッパーカット	×1.0	△
タイプ 物理	拳を光らせて降下したあとアッパーを放つ	
チャージパンチ	×1.5	○
タイプ 物理	拳を光らせて腕をまわしたあと下へ攻撃	
キック	×1.5	△
タイプ 物理	空中から両脚で蹴る	
突進蹴り	×1.5	△
タイプ 物理	脚を光らせて突進しながら蹴る	

Heartless
マジックファントム



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-15 追憶の洞：最深部、2-16a 追憶の洞：坑道（下層）	122	255

特徴的な行動
- ●飛行形態と地上形態があり、ときどき身体を上下にひっくり返して、ふたつの形態を入れかえる
- ●飛行形態のときは、ふだんは相手から離れつつ『ショット』を使う。ダメージを受けると『ロウソク攻撃』で反撃することがある
- ●地上形態のときは『ムチ攻撃』を使う

飛行形態で出現し、ソラたちの周囲を飛びまわりながら『ショット』を撃ってくる。飛行形態のときは物理タイプの攻撃がいっさい通用しないため、遠くからサンダー系やマグネ系の魔法を使って攻撃したり、『ショット』の弾を『リフレクトガード』で跳ね返したりしてダメージを与えよう。一方、地上形態のときはあまり攻撃をしてこないので、コンボで攻めつづけていれば、反撃を受けずに戦える。



⬅弾き返した弾を当てると、直後に形態を入れかえることが多い。たまに『ロウソク攻撃』で反撃してくるので注意。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

マニー		
大×2		●追憶のしずく（10%） ●満たされるしずく（4%）

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ショット	×1.5	○
タイプ ダーク	口から闇の弾を飛ばす	
ロウソク攻撃	×1.5	○
タイプ ファイア	火のついたロウソクでなぐりかかる	
ムチ攻撃	1段目：×0.65　2段目：×0.25	○
タイプ 物理	頭のヒモをムチのように振って相手をたたく	

※『ショット』の弾を跳ね返した場合は、タイプ：なし、威力補正：×3.0

Heartless
パープレックス



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-15 追憶の洞：最深部、2-16a 追憶の洞：坑道（下層）	54	85

特徴的な行動
- ●ダメージを受けると『超音波攻撃』で反撃する

少し高い位置を飛んでおり、ときどき空中で回転してから『スピンアタック』で突進してくる。これを『リフレクトガード』で弾き返して反撃を誘い、すぐにリアクションコマンドを使おう。あとは近づいてコンボを当てていくだけで、ラクに倒せるはずだ。



⬅ほかの敵と一緒に出現したなら、リアクションコマンドを積極的に使い、まとめてダメージを与えていこう。

△リアクションコマンド

バットバレット

表示タイミング：パープレックスが『フックサマー』か『超音波攻撃』を使う直前

効果：キーブレードの先端にパープレックスを引っかけ、そのままキーブレードを振りまわして周囲にいる敵を攻撃する（威力補正：×1.0、最後は×3.0）

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

マニー		
小×2		●追憶のかけら（6%） ●満たされるかけら（3%）

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
スピンアタック	×0.5（2ヒット目以降は×0.25）	○
タイプ 物理	回転しながら突進する	
フックサマー	×1.0	○
タイプ 物理	宙返りしながらフックの部分で攻撃する	
超音波攻撃	×0.5（2ヒット目以降は、×0と×0.25を交互にくり返す）	×
タイプ なし	相手の近くに降下して超音波を発する	

Heartless ルーンマスター



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-18 追憶の洞：機関部、2-16b 追憶の洞：坑道(中層)	109	600

特徴的な行動
- ●『ファイア』→『ブリザド』→『サンダー』の順に攻撃を使うことをくり返す(最初に使う攻撃は『ファイア』か『ブリザド』のどちらか)
- ●ダメージを受けると、『ブックストライク』か『ブックストライク2』で反撃することが多い

武器による攻撃を弾き返す大きな本を持ち、3種類の魔法を順番に使ってくる。本体にマグネ系の魔法を当てれば、持っている本の「攻撃を弾き返す能力」が一時的になくなるので、そのあいだに攻撃するといい。敵が使ってくる魔法は、すばやく『エアドッジ』などで移動して、確実に振り切ろう。



⬅ジャンプして敵の背後にまわりこみ、頭上から攻撃を当てる手もあるが、タイミングがかなりシビア。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.25	×0.25	×0	×0	×1.0

落とすプライズ

マニー		
	大×2	●追憶の魔石(10%) ●満たされる魔石(4%) ●アカシックレコード+(1%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ファイア タイプ ファイア	×0.5	△
	相手を追尾する炎の弾を、「5発連続→3発連続→5発連続」の順に前方へ飛ばす	
ブリザド タイプ ブリザド	×0.5	△
	氷の弾を、「2発連続→2発同時を2回→3発同時を2回」の順に前方へ飛ばす	
サンダー タイプ サンダー	×0.5	△
	相手の頭上に出現させた10個の雷の弾を順に下へ落とす	
ブックストライク タイプ 物理	×0.5	△
	本で2回なぐりつけて吹き飛ばす	
ブックストライク2 タイプ 物理	×0.25	△
	本で4回なぐりつけてひるませる	

Heartless アイアンハンマー



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-15 追憶の洞：最深部、2-16a 追憶の洞：坑道(下層)	122	255

特徴的な行動
- ●相手がとても近くにいるときは『ハンマー』を使うことが多い
- ●HPが残り約50%まで減ったあとは、『ハンマー』を使わなくなり、『衝撃波』を使うようになる

『ハンマー』を使う前に少し力をためたり、『回転突進』を使う前に片手を上げてから山なりにジャンプしたりと、攻撃を行なう前にはかならずスキを見せる。ある程度HPが減ると攻撃方法が一変し、広範囲を攻撃する『衝撃波』を連発しはじめるので、その前に一気に倒してしまおう。



⬅HPが減ったあとの『回転突進』は、まっすぐ突進してくる。事前のスキもなくなるので避けにくい。



➡地上にいると『衝撃波』に巻きこまれやすい。攻めるときは、ジャンプして空中から近づこう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

マニー		
	大×2	●追憶のかけら(10%) ●満たされるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
衝撃波 タイプ なし	×1.5	×
	地面をたたいて衝撃波を発生させる	
ハンマー タイプ 物理	×1.0	○
	かなづち状の胸でなぐりつける	
回転突進 タイプ 物理	×1.0 (2ヒット目以降は×0.5)	○
	身体を縦に回転させながら突進する	

Heartless マッドバンパー



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-15 追憶の洞：最深部、2-16a 追憶の洞：坑道（下層）	190	340

特徴的な行動
- ●ダメージを受けると『フリップダッシュ』で反撃することが多い
- ●HPが残り50%まで減ったあとは、相手が遠くにいると『フリップダッシュ』を使う

攻撃を弾き返したりしてひるませると、直後に暴走状態になり猛スピードで突進してくる。突進をジャンプで避けるか『リフレクトガード』で3回弾き返し、突進のあとのスキを攻めるといい。



⬅ソラが壁ぎわにいるなら、突進に合わせてリフレク系の魔法を使えば、敵に爆発が当たる。



➡2体が同時に『フリップダッシュ』を使ってくるとかなり危険。集中攻撃で1体ずつ倒していこう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×2.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

ドライヴ		
◎	大×2	●追憶の魔石（12%） ●満たされる魔石（4%）

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
かみつき	×1.5	○
タイプ 物理	車体の前方についている口でかみつく	
ワンツーパンチ	右：×1.5　左：×0.5	○
タイプ 物理	左右の前輪で交互になぐる	
フリップダッシュ	×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	猛スピードの突進を3回くり返す	

Heartless サイレントランチャー



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-15 追憶の洞：最深部	38	85

特徴的な行動
- ●ソラの攻撃を受けると『反動弾』で反撃することが多い

この敵が『落下爆弾』を使うと、地面に照準が現れ、残りHPが少ないメンバーを約2秒間追いかける。照準が止まった場所には爆弾が落ちてくるが、移動しつづけていれば簡単に振り切ることができるので、そのあいだに敵に近づいて攻撃しよう。反撃などで使ってくる『反動弾』は、弾をリフレク系の魔法や『リフレクトガード』で弾き返すことで、周囲の敵に大ダメージを与えられる。しかし、敵が『反動弾』を構えてから弾を発射するまでの時間は長く、タイミングが取りづらいので、無理に弾き返しは狙わず、ジャンプしてから『エアドッジ』などを使って一気に近づき、空中コンボで攻撃したほうが安全だ。



⬅サイレントランチャーはあまり移動せずHPも低いため、近づいて攻撃を当てるだけで倒せる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×1.0	×0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

マニー		
◇	小×2	●追憶のかけら（6%） ●満たされるかけら（3%）

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
落下爆弾	×1.0	（※1）
タイプ ファイア	爆弾を高く撃ち上げ、照準めがけて落とす	
反動弾	×2.0	○
タイプ ファイア	砲身を横に向けて弾を撃つ	

※『反動弾』の弾を跳ね返した場合は、タイプ：なし、威力補正：×3.0
※1……落ちてくる爆弾：△、着弾後の爆発：×

Heartless
レックレス



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-18 追憶の洞：機関部	273	800

特徴的な行動 ●ダメージを受けると『放電』で反撃する

飛行しながらすばやく移動しており、攻撃を当ててもひるみにくいやっかいな敵。事前に『コンボプラス』や『エアコンボプラス』は外しておき、コンボフィニッシュがすぐに出るようにアビリティを調整しておこう。敵が使う『脚ラリアット』や『放電』は、連続で何度もダメージを与えてくる危険な技。ふいにこれらの攻撃がきても、『エアドッジ』やリフレク系の魔法などで対処できるように、少し広めの間合いを維持しながら戦うといい。



⬅反撃してきたら、ジャンプしてリフレク系の魔法を使えば、攻撃をかわしつつダメージを与えられる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

ドライヴ		
ドライヴ	大×2	●追憶の結晶(12%) ●満たされる魔石(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
振り下ろし	×1.0 (2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	空中から、前脚を交互に振り下ろす	
脚ラリアット	×0.25	○
タイプ 物理	脚を回転させながら、低空を突進する	
放電	×0.25	△
タイプ	変形しながら放電する	

Heartless
ランスウォーリアー



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-18 追憶の洞：機関部、2-16b 追憶の洞：坑道(中層)	175	600

特徴的な行動
●HPが残り50%まで減ったあとは、『ヤリ暴走』をおもに使うようになる
●ダメージを受けると『大暴れ』で反撃することが多い

自分の武器を使いこなせておらず、スキを見せることが多い。コンボを当てていくだけでも、簡単に倒せるだろう。周囲にほかの敵がいるなら、わざとトドメを刺さずにおいて、『ランススナッチ』を使ってまとめてダメージを与えるのも手。

△リアクションコマンド

ランススナッチ 空中可

表示タイミング：『ヤリ暴走』を実行中のランスウォーリアーの近くにいるとき

効果：ヤリにつかまって周囲の敵を攻撃させたあと(タイプ：なし、威力補正：×2.0)、ランスウォーリアーを地面にたたきつけて周囲の敵ともどもダメージを与える(タイプ：なし、威力補正：×2.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

種類	数	備考
マニー	大×2	●追憶のしずく(10%) ●満たされるしずく(4%)
ヤリが本体の頭をたたいたとき		
MP	小×1	

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
突進攻撃	×1.0	△
タイプ 物理	突進したあと、ヤリがみずから相手に突っこむ	
大暴れ	暴れ：×0.5 (2ヒット目以降は、×0と×0.25を交互にくり返す) 最後：×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	ヤリを振りかざしたあと、横に高速回転する	
ヤリ暴走	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	暴走したヤリが飛びまわり、何度も突く	

Heartless
ネクロマンサー



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-15 追憶の洞：最深部、2-16a 追憶の洞：坑道(下層)	76	255

特徴的な行動
- ●相手が近くにいるときは『引っかき』を、遠くにいるときは『火炎』を使うことが多い
- ●ダメージを受けると、相手が近くにいるときは『火炎』で、遠くにいるときは『呪い火』で反撃する

こまめに姿を消したり、『仮面突進』を使ってこちらの攻撃を無効化しながら突っこんできたりと、なかなか攻撃するチャンスがない強敵。間合いが離れていると、回避しづらい『火炎』を使ってくるので、多少のダメージは覚悟してでも接近してリフレク系の魔法を使い、爆発でダメージを与えていこう。反撃の『呪い火』を受けてしまったら、タイミングよくリフレク系の魔法を数回使って、直後にぶつかってくる人魂のダメージを確実に防ぐこと。



⬅『仮面突進』はリフレク系の魔法で防ごう。直後に敵が姿を見せると、バリアの爆発も当たる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

落とすプライズ

マニー		
	大×2	●追憶のしずく（10%） ●満たされるしずく(4%) ●スペルズレリック＋(1%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
引っかき	1段目：0.75　2段目：×0.25	△
タイプ 物理	両手のツメで引っかく	
火炎	×1.5	×
タイプ ファイア	相手の足元から青い炎を立ちのぼらせる	
呪い火	×0.25	×
タイプ ファイア	6つの人魂をソラの周囲に出現させてぶつける	
仮面突進	×1.0	×
タイプ 物理	仮面だけの姿になって体当たりする	

Heartless
エアリアルチャンプ



出現場所	HP	経験値
●ホロウバスティオン 2-18 追憶の洞：機関部	109	400

特徴的な行動
- ●ダメージを受けると『3連ジャブ』か『チャージパンチ』で反撃する

似た姿をしたエアリアルノッカーとは異なり、3種類のパンチを使いわけてくる。それらの攻撃に合わせてジャンプし、そこから空中コンボで攻めつづければ、さほど苦戦するような相手ではないはずだ。



⬅『エアドッジ』ですばやく近づき、高い位置からコンボを当てていけば、反撃を受けにくい。



➡敵の攻撃はタイミングを計りづらいので、『リフレクトガード』での弾き返しを狙うのは危険。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

マニー		
	中×2	●追憶のしずく(6%) ●満たされるしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
5連フック	×0.5	△
タイプ 物理	5連続のフックを放つ	
3連ジャブ	×0.25	△
タイプ 物理	3連続のジャブを放つ	
チャージパンチ	×1.5	△
タイプ 物理	グローブを巨大化させてストレートパンチを放つ	

追加ボス敵編



追加ボス敵に勝つための基礎知識

FM版で追加された合計20体ものボス敵は、いずれもすさまじく強い。ここでは、それらのボス敵に勝つための基本的な情報を紹介していく。

戦うための準備を整える

追加ボス敵は、存在しなかった世界に現れるロクサスをのぞけば、それぞれ特定の時期から自由に戦いを挑めるようになる。ただし、いずれの追加ボス敵も、いきなり戦って倒せるような強さではない。まずは、ソラを鍛え上げ、以下のような準備をしておこう。



←攻撃を少し受けただけで負けてしまうようだと、ソラのレベルも装備も不十分だ。

準備① ソラのレベルだけでなくフォームレベルやサモンレベルも上げておく

ソラを強くするにはレベルを上げるのが基本だが、フォームレベルとサモンレベルを最大まで上げておくことも忘れてはいけない。効率よく上げるには、「右の表の方法をとる→フォームゲージやサモンゲージが尽きる前にワールドマップへ出ることでドライヴゲージを回復させる」をくり返せばいい。

ソラのレベルを最低いくつまで上げるべきかは、どの敵に挑むかで下の表のように変わる。ソラのレベルが足りないときは、存在しなかった世界などで戦って上げよう。

追加ボス敵と戦うレベルの目安

戦う敵の種類	レベルの目安
アブセント・シルエット	各ワールドのエピソード2を進めているレベル(マールーシャは物語終盤のレベル)
XIII機関の再現データ	レベル75以上
留まりし思念	レベル90以上

フォームレベルとサモンレベルの上げかたの例

上げるレベル		上げかた
フォームレベル	ブレイヴフォーム	アグラバーの 9-10 魔法の洞窟：宝物庫で、XIIIキノコ：NO.5にコンボを当てる
	ウィズダムフォーム	タイムレス・リバーの 7-6 ミッキーの家や、リク加入前の存在しなかった世界の 15-2 断片を紡ぐ道で、魔法で敵を倒す
	リミットフォーム	バトル中にリミット技『ソニックレイヴ』を連発し、セーブポイントでMPを回復する
	マスターフォーム	アビリティ『プライズアップ』『ドライヴコンバータ』を装備し、トワイライトタウンの 1-27 塔：月の部屋で、ギャンブラーにゲームを挑んで勝つ。または、ザ・ランド・オブ・ドラゴンで敵を倒す
	ファイナルフォーム	トワイライトタウンの 1-23 塔：エントランスから 1-29 塔：魔法使いの部屋のあいだに現れる敵を倒す
サモンレベル		アグラバーのXIIIキノコ：NO.5やホロウバスティオンのモーニングスターを相手に、スティッチを召喚し、サモンゲージが1減った直後にファイア系の魔法を当てる

準備② 合成やミニゲームで高性能のアイテムを手に入れる

戦いを挑む前に、より良い装備を手に入れて、ソラ優先で装備させておこう。最終的には、右の表にあげた装備から選ぶのがオススメだ。それでも勝てないときは、パワーアップやガードアップを使って、ソラの攻撃力などを上げておくといい(80前後が目安)。

最終的なオススメ装備の例

種類		最終的なオススメ装備
武器	ソラ	フェンリル、アルテマウェポン
	ドナルド	セイヴザクイーン、プレミアムキノコ
	グーフィー	源氏の盾、リミテッドキノコ
防具		ハイエストリボン、リボン
アクセサリ		シェイドアーカイブ+、フルブルーム+

追加ボス敵と戦うときのアビリティの選択

ソラが修得できるアビリティはたくさんあるが、右下にあげたものは、P.70〜101でボス敵ごとに紹介している「オススメアビリティ」と併せて最優先で装備しておきたい。逆に、効果がない『ラックアップ』や、まちがえて使う可能性がある各種の『オート○○』などは装備せず、そのぶんのAPはほかにまわそう。



⬅相手によっては、空振り時のスキが大きい『エリアルフィニッシュ』なども足かせになるので不要だ。

かならず装備したいアビリティ

種　別	アビリティ	
アクション	●リフレクトガード	●フラッシュステップ
	●スライドダッシュ	
グロウ	●ハイジャンプ	●エアスライド
	●エアドッジ	●グライド
サポート	●エアリカバリー	●リーフベール
	●MPヘイスト	●ラストリーヴ
	●コンボリーヴ	

敵の猛攻に負けないための基本戦法を活用する

追加ボス敵が使う攻撃には、避けたり防いだりするのが難しいものが多い。そのため、攻撃に対応し切れなくても生き残れる戦法が役に立つ。具体的な戦法を、3つ紹介しよう。



戦法 ① リミットフォームによる回復を利用しつつ戦う

リミットフォームで使用できるリミット技が、動作途中にダメージを受けなくなるうえ、攻撃が当たるとソラのHPが回復する点を活用する。ふだんは、威力が高い『ザンテツケン』をくり出せる地上コンボを狙っていき、ピンチになったらリミット技で反撃すればいい。なお、リミット技は追加入力を最後まで行なうと大きめのスキができるので、攻撃後に逃げたいときは追加入力を途中で止めよう。

基本的な戦いの流れ

ふつうに戦い、ピンチになったら、リミットフォームになることでHPとMPを全回復

⬇

リミットフォームのままで戦い、HPが残り少なくなったときにリミット技を使う。途中でMPが尽きたときは、早めに『リターン』コマンドでもとの姿にもどる

（最初に戻る）



⬅使うリミット技は、敵が地上にいるなら『ソニックレイヴ』、空中なら『ストライクレイド』が効果的。



➡リミットフォームのときは『エアスライド』などが使えない。攻撃の回避には『ドッジロール』を使おう。

注意! CAUTION リミット技を連発してMPを使い切るのは避ける

リミット技は、MPを半分前後(少ないもので60、多いもので80)消費する。連続して使うとすぐにMPが尽き、MPチャージが終わるまで使用できなくなってしまうため、ピンチのとき以外は極力使わずにおきたい。



⬅リミット技は攻撃しつつHPを回復できて便利だが、2〜3回連発するとMPがなくなる。

戦法② 連携『フレアフォース』を実行中に攻めこむ

ドナルドとの連携『フレアフォース』を使い、そのあいだにコンボを当てていく。連携自体の威力は低いが、実行中はつねにソラが移動や『たたかう』を行なえるので、ソラの攻撃力が高ければほかの連携よりも大ダメージを与えることが可能だ。しかも、連携にかかる時間が長いぶん、ソラたちがダメージを受けない時間も長い。まだ『フレアフォース』を修得していないうちは、同様の使いかたができる『ファンタジア』で代用しよう。



⬅連携『フレアフォース』を使ったら、適度に🅐ボタンを押して連携を持続させつつ、コンボを当てていく。

基本的な戦いの流れ

敵を攻撃できそうなときに、連携『フレアフォース』を使いつつコンボを仕掛ける

↓

連携が終わったら、MPチャージ終了までふつうに戦うか、アイテムでMPを回復する

注意! CAUTION ドナルドが倒れているあいだはこの戦法が実行できない

ドナルドは倒されやすいうえに、倒れているあいだは『フレアフォース』が使用できない。そこで、ドナルドを回復するためのアイテムを、いくつか装備しておこう。グーフィーが行動できる場合は、グーフィーとの連携『ユニゾンアスリート』を使う手もある。

戦法③ 召喚キャラクターに援護してもらいながら戦う

召喚キャラクターを呼び出し、HP回復などの補助を受けながら戦う。補助が目的なので、召喚キャラクターとの連携は使わない。

4体いる召喚キャラクターのなかで、とくにオススメなのはスティッチ。HPの自動回復は少し頼りないが、MPも回復してくれるほか、ソラがピンチのときは『ウクレレ』の連発で敵を攻撃しつつHPボールを出すため、反撃とHP回復の両方が行なえる。召喚キャラクター一で唯一、敵の攻撃を受けないぶん、サモンゲージが減りにくい点もありがたい。



⬅チキン・リトルとジーニーの『傷薬』は、ソラがモノクロームを装備していると回復量が1.5倍に増す。



➡ピンチのときもむやみに『リベンジスラッシュ』などは使わずに、HPが回復するまで耐えることが重要。

基本的な戦いの流れ

召喚キャラクターを呼び出したままふつうに戦う

↓

サモンゲージが尽きて召喚キャラクターが帰ったあとは、再度呼び出すか、ふつうに戦ってドライヴゲージを回復する

召喚キャラクターによる回復や支援の内容

召喚キャラクター	回復や支援の内容
チキン・リトル ジーニー	●ソラのHPが25%以下だと『傷薬』で回復させる
スティッチ	●HPを10秒ごとに1ずつ自動回復 ●『ウクレレ』で敵を攻撃しつつHPボールを出現させる ●ときどきソラのMPを全回復させる ●弾き返しが「○」の攻撃を弾き返す
ピーター・パン	●HPを5秒ごとに5ずつ自動回復 ●召喚中に1回だけ、ソラが力尽きるとHP満タンで復活させる

注意! CAUTION HPが回復するまでのタイムラグを忘れずに

『傷薬』はHPが回復するまでに少し間があり、HPの自動回復はペースが遅い。どちらも、アビリティ『コンボリーヴ』などを装備していないと、回復が間に合わないことがある。

Nobody
ゼクシオン(アブセント・シルエット)

出現場所	HP
オリンポスコロシアム 5-4 亡者の洞窟：最深部(5-12 冥界の大空洞：広間でデミックスから話を聞いたあと)	708

※各種の本(仲間を閉じこめた本など)のHPは59

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ ——

特徴的な行動
- バトル開始直後に『かどわかす幻影』を使う
- 通常の空間で攻撃を受けてひるむと、『かどわかす幻影』で反撃することが多い
- 通常の空間から本の空間へ切りかわった直後に、『つきまとう幻影』か『インビジビリティ』か『コマンド辞書化』を使う(HPが残り40%まで減ったあとは『ミラージュサークル』を使う)
- HPが残り少なくなるほど、本の空間で『ブックメテオ』の攻撃パターンを増やしたり『インビジビリティ』の攻撃回数を増やしたりする

ゼクシオンとのバトルは、下記のように「通常の空間」「本の空間」「暗闇の空間」の3種類の空間を行き来する形で進む。その時点でソラがいる空間に応じて、戦法を切りかえていこう。

●通常の空間での戦いかた

通常の空間でのみ、ゼクシオンにダメージを与えることができる。仲間が本に閉じこめられるたびに、その本を攻撃して壊しつつ、余裕ができたらゼクシオンにコンボを当てていこう。ちなみに、『グーフィートルネド』や『グーフィーブレイド』を使用中のグーフィーは、本に閉じこめられないため、多用させるとゼクシオンを攻撃するチャンスが増える。



←ゼクシオンが足を止めているスキに、やや遠くから『スライドダッシュ』を使うなどして近づき、コンボで攻撃しよう。

ゼクシオン戦における各空間の概要と空間を切りかえる条件

通常の空間

バトル開始時の空間。ゼクシオンが逃げまわりながら『かどわかす幻影』を使用する。『かどわかす幻影』は、ドナルドかグーフィーを優先的に狙うが、下記のいずれかの状況ではソラを狙う。
- ドナルドとグーフィーの状態がそれぞれ「本に閉じこめられている」「倒れている」「一時的にいなくなっている」のいずれかになっている
- 通常の空間でのバトルが長引いている
- ゼクシオンのHPが特定の割合まで減った直後



ソラが本に閉じこめられた →(本の空間へ)

リアクションコマンド『デスペル』がゼクシオンの本に当たった →(通常の空間へ)

本の空間

飛びかう多数の本のなかに、1冊だけゼクシオンの本がある。ゼクシオンは姿を隠したまま『つきまとう幻影』『コマンド辞書化』『ブックメテオ』『インビジビリティ』を使う。



本の空間で、ゼクシオンの本が『ミラージュサークル』を使った →(暗闇の空間へ)

隕石が降った →(本の空間へ)

暗闇の空間

真っ暗な空間に、床を照らす3つのスポットライトが三角形に並ぶ。ライトの色は、いずれか1ヵ所が青で、残り2ヵ所は赤になっており、青いライトの下にはゼクシオンの本が浮かんでいる。暗闇の空間で約2秒が経過すると、「ライトの色が青い場所」がつぎつぎと切りかわり、13回切りかわると、「ライトの色が青い場所」をバリアに包んでその外側に隕石を降らす。





●本の空間での戦いかた

たくさんの本にまぎれこんでいるゼクシオンの本にダメージを与え、リアクションコマンド『デスペル』で通常の空間にもどそう。連携を使いながら行動するのがベストだが、『ウクレレ』などが便利なスティッチか、邪魔な本を『指笛』で壊せるチキン・リトルを呼び出す手もある。ゼクシオンのHPが残り40%まで減ったあとは、いったん暗闇の空間に切りかわるので、本の空間へふたたびもどってくるまで連携などを使うのは保留すること。

『コマンド辞書化』を受けてコマンドが変わったときは、文字が白いコマンドを使うと何らかの良い効果が得られる(詳細はP.89を参照)。コマンドをもとにもどしたいなら、『かいじょ』『とりもどす』『ぬけだす』『もどす』のいずれかを使えばいい。



⬅ゼクシオンの本だけは、攻撃動作や、ダメージを受けたときの反応が独特なものになっている。それを目印にして探そう。



➡本の空間で本に閉じこめられると、連続してダメージを受けてしまうが、Ⓐボタンを連打すれば途中で脱出できる。

●暗闇の空間での戦いかた

3つあるスポットライトを探し、下の写真のように行動しよう。成功すれば、隕石を回避できるほか、ゼクシオンの本を攻撃するチャンスが生まれる。失敗したときは、連携を使ったりリフレク系の魔法を連発したりすると、攻撃をしのぐことが可能。



⬅床を照らす3つのライトの中央(またはいずれかのライトの真下)で、「ライトの色が切りかわった回数」を数える。



⬅13回目にライトの色が青くなった場所へ『エアスライド』などを使ってすぐに移動すると、隕石には当たらない。

△リアクションコマンド

デスペル 空中可

表示タイミング：本の空間で、HPが残り1のゼクシオンの本の近くにいるとき。ただし、コンボフィニッシュなど特定の攻撃を当てるまでは表示されない
効果：キーブレードを振り下ろし、命中したら通常の空間にもどす

めくる 空中可

表示タイミング：コマンドが変化しているとき
効果：表示されるコマンドの種類を切りかえる

あがく⇒(リセット、ブレイク) 空中可

表示タイミング：本の空間で、本に閉じこめられたソラがダメージを連続して受けているあいだ
効果：『あがく』を10回使うと『リセット』(すばやく10回使った場合は『ブレイク』)が表示。『リセット』を使うと、直後にソラたちが本から抜け出す。『ブレイク』を使うと、本から抜け出したうえで、ゼクシオンの本めがけて攻撃する(威力補正：×10.0)。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0	×1.0

※各種の本は「ファイア：×1.5」で、それ以外はゼクシオンと共通

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
かどわかす幻影	×0	×
タイプ なし	緑色の光を放って相手を本に閉じこめる	
つきまとう幻影	×0.25(最後は×0.5／※2)	×
タイプ (※1)	相手を本に閉じこめ、ダメージを25回与える	
ブックメテオ	×0.25	△
タイプ 物理	本を青く光らせ、回転させたり飛ばしたりする	
インビジビリティ	×1.5	×
タイプ ダーク	ソラの近くに、十字に広がる爆発を起こす	
コマンド辞書化	×1.0	×
タイプ なし	ゼクシオンの本が開いた状態で突っこみ、ソラに当たったらコマンドを別物に変える	
ミラージュサークル	×3.0	×
タイプ ダーク	暗闇の空間に切りかえ、スポットライトの仕掛けで幻惑したあと隕石の雨で攻撃	

※1……最後以外：ダーク、最後：なし
※2……ソラがアンチフォームの場合は「×1.5」

Nobody

ラクシーヌ(アブセント・シルエット)



出現場所	HP
ポートロイヤル 8-6 死の島：岸壁(エピソード1で再度死の島を訪れたあと)	1065

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ 『スラッシュアッパー』『フィニッシュライズ』

特徴的な行動

- 1体で行動して雷を落とす「1体モード」と、2体で行動して瞬間移動から連続攻撃を仕掛ける「分身モード」を持つ
- バトル開始直後に『2体突進斬り』を使う
- 1体モードのときに、『2体突進斬り』か『回転サンダガ』を使うと分身モードになる
- 分身モードのときに、『疾風迅雷』を使うかリアクションコマンド『アザーブレイク』を受けると1体モードになる

戦いを挑む前に、防具でサンダー耐性を上げておきたい。ラクシーヌは上記の2種類のモードを持ち、それぞれのモードで行動が大きく変わるため、こちらの対処法もモードに応じて以下のように変えていこう。両方のモードでリフレク系の魔法を使う場合は、スティッチを呼び出しておくのがオススメ。

●1体モードのときの対処法

近距離で、敵が小さく跳ねるたびにリフレク系の魔法を1～2回使って攻撃を防ぎ、コンボで反撃するとラクに戦える。周囲が薄暗くなって敵がフィールドの中央に移動したときは、連携を使おう。グーフィーとの連携『ユニゾンアスリート』なら、攻撃を終えて分身した敵を、連携の最後の攻撃に巻きこめる。

●分身モードのときの対処法

2体いるラクシーヌの動きを観察しながら、下の写真のように対応すると比較的安全だ。コンボを当てたら、途中で『フィニッシュライズ』などを使って跳び上がると、もう1体からの攻撃を空中で回避しやすい。コンボを当てたときに表示されることがあるリアクションコマンドは、使わなくてもいい。



←いずれか1体、または両方のラクシーヌがスピンして姿を消した直後に、リフレク系の魔法か『リフレクトガード』を使う。



←攻撃を防いだあとコンボで反撃。動作が長い『疾風迅雷』などには、『リフレクトガード』を3回使ったあと反撃しよう。

△リアクションコマンド

アザーブレイク 空中可

表示タイミング：分身モードのラクシーヌのうち1体(分身時にランダムで決定)が、コンボフィニッシュを受けて吹き飛んだとき

効果：2体のラクシーヌを空中でぶつけて合体させ、1体モードにする。ダメージは与えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0	×0.5	×1.0

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
1体モード		
2体突進斬り タイプ (※1)	×1.5 身体から放電して姿を消し、2体で突進	(※2)
鳴雷 タイプ サンダー	×1.5 ソラの真上に雷を3本落とすか、ソラめがけてつぎつぎと雷を落とす	×
怒雷 タイプ サンダー	×1.5 自分とその周辺(反撃時はソラがいる位置)に雷を落とす	×
雷轟 タイプ (※1)	電光：×3.0　ほかの攻撃：×1.5 周囲を薄暗くして「フィールド中央で身体から放電→両腕から電光を発して回転しつつ雷も落とす→5体で周囲に突進」と攻撃	(※2)
分身モード		
ナイフ攻撃 タイプ (※1)	突進：×1.5　ほかの攻撃：×0.5 1体が姿を消して2体で現れ、ナイフや雷や突進で攻撃(※3)	(※2)
空蝉斬り タイプ 物理	×1.0 ソラの頭上から3回急降下する	(※2)
5体突進斬り タイプ 物理	×1.5 2体が姿を消して5体で現れ、5方向から突っこむか、横並びになって静止したあと突っこむ	△
疾風迅雷 タイプ (※1)	ナイフ：×0.25　突進：×0.5　急降下：×1.0　雷：×1.5 周囲を薄暗くして2体が姿を消し「5体で切りつける→ソラの周囲をまわって突進→1体で急降下して雷を落とす」と攻撃	(※2)

※1……ナイフ&突進&急降下：物理、雷&放電&電光：サンダー
※2……ナイフ&突進&急降下：△、雷&放電&電光：×
※3……動作は「近づいてナイフで切るのを1～3回行なう」「跳びかかってナイフを振り下ろし雷を落とす」「X字を描くように突進」の3種類

Nobody
レクセウス（アブセント・シルエット）



出現場所	HP
トワイライトタウン 1-2 空き地（エピソード1でサイファーのトロフィーを入手したあと）	1578

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ 『コンボプラス（またはフィニッシュプラス）』

特徴的な行動
- レクセウスのパワーが60000未満のときは、状況に応じてオーラを放出してパワーを上げる
- パワー30000以上と60000以上でそれぞれ、身体のオーラを巨大化し、攻撃の威力補正を上げて攻撃範囲を広げる。また、30000以上になった直後に『タックル』、60000以上になった直後に『アースフューリー』を使う
- パワー99999で攻撃の威力補正を上げる
- よろめくなどして一時的にオーラが消えたとき以外は、HPが残り1までしか減らない

このバトルで画面上部に表示されているお互いの「パワー」は、下記の仕組みで変動する。レクセウスは、パワーが上がると攻撃を強化するのだ。敵のパワーが上がるほど、攻撃を避けながら戦うのはツラくなっていく。そこで、スティッチを呼び出して近づき、レクセウスが攻撃してくるたびにリフレク系の魔法を使うことで、攻撃を防ぎつつバリアの爆発でダメージを与えるといい。一部の攻撃は防ぎにくいが、下の表の方法で対処できる。『なぎ払い』を弾き返してリアクションコマンドを使ったときや、敵がひるんだときは、コンボを当てていこう。



←近距離で、敵の叫び声や跳ねる動作に合わせてリフレク系の魔法を使うだけで、防御と攻撃を同時に行なえる。

パワーの値と増減の仕組み

- パワーの初期値は100で、上限は99999
- ソラのパワーは、リアクションコマンド『メガインパクト』を使ったときに「レクセウスのパワー＋100」になるが、すぐに100にもどる
- レクセウスのパワーは、オーラを放出するたびに段階的に上がり、何もせずにいるあいだは秒間3000のペースで上がる

一部の攻撃の防ぎかた

攻撃	防ぎかた
インパクトクエイク	レクセウスが武器を放り投げたらリフレク系の魔法を4連発する
タックル	近距離では敵が叫んだら、遠距離では敵が走りはじめたらリフレク系の魔法を使う
アースフューリー	遠くへ飛び去ったレクセウスのほうを向き、敵が白い光を発しはじめたら『リフレクトガード』→リフレク系の魔法」と使う

△リアクションコマンド

メガインパクト

表示タイミング：『なぎ払い』を弾き返してレクセウスがよろめいたとき
効果：近寄ってキーブレードを振り上げ（威力補正：×4.0、トドメ可）、敵を気絶させる。動作中はソラのパワーが上がり、高いほど気絶時間が延びる（与えるダメージ量は変化しない）

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
なぎ払い タイプ（※4）	×0.5	（※5）
	武器を横に振りまわす。パワーが30000以上だと、前方へ岩が突き上がる	
回転斬り タイプ（※4）	×0.5	（※6）
	横に回転して武器を振り下ろす。パワーが30000以上だと、目の前に岩が突き上がる	
かぶと割り タイプ（※4）	×0.5	（※6）
	跳ねて武器を振り下ろす。パワーが30000以上だと、左右へ岩が突き上がる	
インパクトクエイク タイプ なし	×0.5（2ヒット目以降は×0.01）	×
	武器を放り投げ、床をなぐってソラの足元から岩を3回突き上げる。それぞれの岩は、サイズが大きいと3～4回当たる	
回転投げ タイプ なし	つかみ：×0　投げ：×0.5	×
	横に回転してつかみかかり、つかんだら柱に投げつけて攻撃する	
タックル タイプ なし	タックル：×0　たたきつけ：×0.5	×
	肩から突っこみ、当たったら床にたたきつける	
アースフューリー タイプ（※4）	突進：×0.5　岩：×0.5（2ヒット目以降は×0.01）	（※6）
	はるか遠くの空中から、白い光をまとって超高速で突進し、着地時に岩を突き上げたあと、さらに広範囲へ岩を突き上げる	

※威力補正「×0.5」のものは、パワー30000以上、60000以上、99999でそれぞれ「×1.5、×3.0、×6.0」に変化。威力補正「×0.01」のものはそれぞれ「×0.25、×0.5、×1.0（『アースフューリー』の岩の最後の一撃のみ、それぞれ「×0.25、×2.0、×6.0」）」に変化
※4……岩：なし、ほかの攻撃：物理
※5……武器：○、岩：×
※6……武器&突進：△、岩：×

Nobody
ヴィクセン(アブセント・シルエット)&クローンソラ



	出現場所	HP
ヴィクセン	アグラバー 9-2b 商人の店(繁盛後)	1500
クローンソラ	(ヴィクセンが呼び出す)	(※1)

※盾のHPは100
※1……LV1は100、LV2は160、LV3は250、LV4は350、LV5は450

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ 『フラッシュステップ』『ラウンドブレイク』『ストライドブレイク』『エクスプロージョン』

特徴的な行動

ヴィクセン
- バトル開始直後に『アブソリュートゼロ』を使う
- 盾を持っているときはダメージを受けない。盾が壊れたら、一時的にひるんだあと盾を復活させ、そのときに連続して攻撃を受けていた場合は『アイスピラー』で反撃する
- データレベルが上がった直後か、『アンサンブル』を使った直後に、クローンソラを呼び出す(出現していた場合は回収して呼び直す)
- データレベルが3以上になると、反撃時以外でも『アイスピラー』を使うようになる
- データレベルが5になると、『アンサンブル』を使うようになる

クローンソラ
- 出現直後に『空中ドーム』を使うことが多い
- レベルが高いほど、HPが上がり、ソラをすばやく見つけるようになるほか、複数の攻撃をつづけて使うことが多くなる
- LV3以上のときは、『地上乱舞』『空中乱舞』を使うようになる

データレベルの仕組み

- 地面を移動するサークルがソラに重なっているあいだは、データレベルのゲージが増える
- ゲージが満タンになるたびに、データレベルが1上がってゲージがゼロにもどる(データレベルが5になったあとは満タンのままで止まる)
- データレベルの初期値は0で、最大値は5。データレベルが5になると、サークルは消える
- クローンソラのレベルは、呼び出された時点でのデータレベルと同じになる



←サークルがソラの真下に重なっているあいだは、たとえソラが空中にいてもゲージが増えていく。



➡ヴィクセンが『アブソリュートゼロ』を使ってソラにサークルを重ねた直後は、ゲージが高速で増える。

盾を持っているヴィクセンには、ダメージを与えることができない。ただし、攻撃を当てると盾のHPが減っていき、最後にコンボフィニッシュなど特定の攻撃を当てると、盾が壊れてヴィクセンにスキができるのだ。その後、ヴィクセンが体勢を立て直すと壊れた盾が復活するので、その前にコンボなどでダメージを与えておこう。アビリティ『フラッシュステップ』『ストライドブレイク』を装備しておくと、コンボで盾にダメージを与えるときに攻撃を仕掛けられても、自動的に弾き返せることが多い。



←サークルから逃げまわりながら、やや離れた間合いでスキをうかがう。クローンソラがいる場合は、このときに倒す。



←攻撃を横に避けつつ近づいてコンボを仕掛ける。ここで盾を壊せなかったときは、スキをうかがうところからやり直す。



←盾を壊すことに成功したら、多少はサークルが重なるのを覚悟のうえで、つづけてヴィクセンを攻撃していこう。

●**サークルへの対処法**

バトル中は、地面から発する光のサークルがソラを追いかけてきて、これが足元に重なっているあいだはデータを収集される。データ収集によって画面左上のデータレベルが上がると、クローンソラが現れたり、敵がより強力な攻撃を使いはじめたりしてしまう(データレベルの詳細は左ページを参照)。そこで、つねにサークルから逃げまわるように行動し、重なった場合は『エアスライド』や『エアドッジ』を活用してすぐに離れよう。ヴィクセンを攻撃したときに、コンボフィニッシュまで当てても盾を壊せなかったら、サークルに追いつかれる前にいったん逃げるのがオススメだ。

●**クローンソラへの対処法**

ヴィクセンが呼び出すクローンソラは、戦いの邪魔になるので優先的に倒そう。LV2以下のうちは、コンボで簡単に倒せる。LV3以上になると激しい攻撃を浴びせてくるため、リフレク系の魔法で攻撃を防ぎ、直後にコンボで反撃するといい。

●**『アンサンブル』の避けかた**

データレベル5で使ってくる『アンサンブル』は、威力が高いうえに避けにくい。データレベルが4以下のうちにヴィクセンを倒したいが、もしも使われたら、『エアドッジ』などを使って逃げまわろう。飛んでくる氷塊は、リフレク系の魔法で防いでもいい。その後、敵が氷塊を消して画面を白く光らせたときと、敵が近くにきたときにリフレク系の魔法を使えば、それぞれの動作の直後にくる攻撃を防げる。



←『アブソリュートゼロ』や『アンサンブル』で画面が白く光ったときにリフレク系の魔法を使えば、氷に閉じこめられない。

△リアクションコマンド

あがく⇒うちやぶる 空中可

表示タイミング：『アブソリュートゼロ』か『アンサンブル』でソラが氷に閉じこめられているとき

効果：『あがく』を10回使うと『うちやぶる』が表示され、『うちやぶる』を使うと直後に氷を砕いて脱出する

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.5	×0.25	×0.5	×0.5	×1.0

※クローンソラは「ブリザド＆サンダー：×1.5」で、それ以外はヴィクセンと共通

※盾は「ファイア＆ブリザド＆サンダー＆ダーク：×0」で、それ以外はヴィクセンと共通

落とすプライズ

クローンソラを倒したとき	MP	大×4

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ヴィクセン		
ソーサー	×1.0 (2ヒット目以降は×0)	△(※2)
タイプ ブリザド	氷の手裏剣を放つ(※3)	
アイスピラー	×2.0 (2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ ブリザド	氷柱を作り出して攻撃(※4)	
アブソリュートゼロ	×0	×
タイプ ブリザド	吹雪を起こして画面を真っ白にした直後、ソラにサークルを重ねて氷に約4秒間閉じこめる	
アンサンブル	氷塊：×2.0 (2ヒット目以降は×1.0) 閉じこめ：×0　氷山：×3.0	×
タイプ ブリザド	4個の氷塊を周囲に作り「氷塊をつぎつぎと飛ばす→3回突進」と攻撃したあと、ソラを氷に約4秒間閉じこめ、最後に巨大な氷山を作り出す	
クローンソラ		
引っかき	引っかき：×0.25　前転：×0.01 跳びかかり：×0.5	△
タイプ 物理	2回引っかいたのち前へ転がって跳びかかる	
蹴り上げ	引っかき：×0.25　蹴り上げ：×0.5	△
タイプ 物理	2回引っかいたのち蹴り上げる	
地上ダンス蹴り	逆立ち：×0.25 (2ヒット目以降は×0.01) 追加攻撃：×0.25 (最後は×1.0)	△
タイプ 物理	逆立ちして足を振りまわし、さらに3回攻撃	
地上大車輪	蹴り上げ：×0.25 回転：×0.01 (最後は×1.0)	△
タイプ (※5)	蹴り上げ後、円軌道でまわりつつ引っかく	
地上乱舞	連続攻撃：×0.5 (2ヒット目以降は×0.01) 急降下：×2.0	(※6)
タイプ (※5)	上下左右に高速移動しながら連続で攻撃したのち、急降下する	
空中ダンス蹴り	アッパー：×0.25　蹴り：×0.1 跳びかかり：×0.5	△
タイプ 物理	アッパーのあと2回蹴り、前方へ跳びかかる	
空中大車輪	蹴り：×0.25　回転：×0.1 (途中は×0.01) 追撃：×0.25 (最後は×0.5)	△
タイプ 物理	跳び蹴りのあと、円を描くように高速回転しながら攻撃し、さらに2回追撃する	
空中乱舞	連続攻撃：×0.25 (2〜3ヒット目は×0.1、4ヒット目以降は×0.01) 急降下：×2.0	(※6)
タイプ (※5)	浮きながら連続で攻撃したのち、急降下する	
空中ドーム	×0.1 (最後は×1.0)	×
タイプ ダーク	巨大な球体を描くように闇の刃を放つ	

※2……ソラを追跡する手裏剣と、扇状に放たれた手裏剣は、弾き返されるとその場にとどまったあと消える

※3……動作は「ゆっくりとソラを追跡する1個の手裏剣を放つ」「3個の手裏剣を扇状に放つ」「自身の周囲に2個の手裏剣を回転させる」の3種類

※4……動作は「反撃時にソラの足元から1本の氷柱を作り出す」「ソラめがけて6本の氷柱をつぎつぎと作り出す」「自身の周囲に、5本の氷柱をつぎつぎと作り出したあと3本の氷柱を作り出す」の3種類

※5……回転＆急降下：ダーク、ほかの攻撃：物理

※6……急降下：×、ほかの攻撃：△

Nobody
マールーシャ(アブセント・シルエット)

出現場所	HP
ビーストキャッスル 4-10 ビーストの部屋(エピソード2以降)	2817

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ 『スラッシュアッパー』『フィニッシュライズ』『エリアルフィニッシュ』『グライドLV2〜3』『コンボプラス(またはフィニッシュプラス)』

特徴的な行動
- ●バトル開始直後に『連続斬り』を使う
- ●連続して攻撃を受けると、『ワープ斬り』で反撃する
- ●『連続斬り』の最後の攻撃を弾き返されてよろめいた直後に攻撃を受けなかった場合は、『ファントムセイバー』で反撃する
- ●自身の残りHPに応じて、行動パターンを3段階に切りかえる

バトル中は、ソラの頭上にカウントが表示される。カウントの初期値は「ソラのレベル」と同じで、マールーシャの大鎌による攻撃をソラが受けるたびに1ずつ減っていき、ゼロになるとゲームオーバーだ。減ったカウントは、『竜巻斬り』に対して狙えるリアクションコマンド『ロブカウント』で少し回復できるものの、攻撃を受けないに越したことはない。

マールーシャは、自身の残りHPに応じて行動パターンを大きく切りかえる。こちらも、それに合わせて対処法を変えていこう。なお、敵が姿を消したら出現後にロックオンし直さないと、『リフレクトガード』での弾き返しが失敗しやすいので要注意。

●1段階目(マールーシャのHPが残り75%以上)

大鎌で斬る攻撃を使ってくる。左下の連続写真の要領で、敵の攻撃を『リフレクトガード』で防ぎ、『スライドダッシュ』からのコンボで反撃しよう。『竜巻斬り』を防いだ場合は、リアクションコマンド『エアトランプル』(カウントがある程度減っていたら『ロブカウント』)を実行後にコンボを当てればいい。サンダー系の魔法で吹き飛ばしてコンボを当てるのもひとつの手だ。コンボを当てているときにマールーシャが姿を消したら、すぐにリフレク系の魔法を使えば、直後にくる『ワープ斬り』を簡単に防げる。攻撃を受けてしまった場合は、つぎに斬りつけられる瞬間に『エアリカバリー』で脱出しよう。

●2段階目(マールーシャのHPが残り75%未満)

「フィールド中央に瞬間移動→『乱れ咲き』で床に赤い円を発生→高確率で『花まとい』を使用→『ブルームシャーク』か近づいて『連続斬り』」という行動を多用してくる。この一連の行動に対しては、下の連続写真のように対処しよう。スティッチを呼び出しておき、『リフレクトガード』のかわりにリフレク系の魔法を使ってもいい。『グライド』を装備している場合は、床の円が消えるまで『グライド』で飛んで攻撃をかわしつづけたのち、敵の攻撃を防いで反撃するのも手だ。マールーシャは『乱れ咲き』のあと、まれに『竜巻斬り』を使ってくるが、その場合は、引き寄せられないように逆方向へジャンプしたのち攻撃を防げば、床の円に当たらずにすむ。



⬅『竜巻斬り』で回転を終えて静止しているマールーシャの大鎌のほうに近づくと、『ロブカウント』が実行できる。



➡いきなり斬られない程度に離れておき、マールーシャが大鎌を振りはじめたときに『リフレクトガード』を2連発。



➡防いだのが『連続斬り』ならその直後に、『竜巻斬り』ならリアクションコマンドを実行したあとに、コンボで反撃しよう。



⬅外周の安全な場所で待ち、床に赤い円を発生させたマールーシャが、短い笑い声をあげるか跳んでくるかを確認。



⬅笑ったらその直後に、跳んできたら着地直後に『リフレクトガード』を使って攻撃を防ぐ。これで『花まとい』も防げる。



⬅すかさずコンボで反撃。途中で『フィニッシュライズ』などを使って空中コンボへ移行すれば、床の円には当たらない。



●3段階目（マールーシャのHPが残り40%未満）

周囲を薄暗くして強力な攻撃をくり出すか、姿を消したあとに攻撃してくる。周囲が薄暗くなった場合は、マールーシャが宙に浮いたら『最後の審判』、そうでなければ『超ブルームシャーク』がくるので、それぞれ下の写真の方法で対応しよう。『最後の審判』の回避に『グライド』を使うときは、敵が大鎌を投げてから約1秒後に着地すれば、最後の攻撃を『リフレクトガード』かリフレク系の魔法1回で防げる。

マールーシャが姿を消した場合は、いきなりの『奇襲斬り』か、出現後にほかの攻撃をくり出してくる。高く跳んで逃げまわり、可能なら敵の攻撃の終わりぎわに近づいてコンボを当てよう。



⬅敵が宙に浮いたときは、矢印の大きさの円を描くように走りまわるか、外周を避けるように『グライド』で飛ぶ。



⬅13回目の爆発音がした直後に、足を止めてリフレク系の魔法を4連発すれば、投げてきた大鎌と最後の攻撃を防げる。



➡『超ブルームシャーク』は、防ぐだけでもいいが、可能なら斜め後方から追跡し、敵が地上に出たところを攻撃しよう。

△リアクションコマンド

エアトランプル

表示タイミング：『竜巻斬り』で攻撃を終えて静止しているマールーシャのそばにいるとき
効果：マールーシャの攻撃をかわして3回攻撃し（威力補正：×1.0）、吹き飛ばす（威力補正：×10.0、トドメ可）

ロブカウント

表示タイミング：『竜巻斬り』で攻撃を終えて静止しているマールーシャの、大鎌の刃付近にいるとき
効果：大鎌を奪い、斬りつけて吹き飛ばしたところに投げ当てる。ダメージは与えないが、ソラの頭上のカウントが13回復する（初期値を超えては回復しない）



⬅どちらのリアクションコマンドを使ってもマールーシャは吹き飛び、一時的にスキを見せる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

使う攻撃

攻撃名	タイプ	威力補正	弾き返し	説明
連続斬り	物理	×0	（※1）	踏みこみながら4〜8回斬りつける
竜巻斬り	物理	×0	△	大鎌を頭上で振りまわして相手を引き寄せたあと、高速回転しながら連続で斬りつける
ワープ斬り	物理	×0	△	「瞬間移動→斬り上げ」を3〜6回くり返す
ファントムセイバー	物理	×0	△	踏みこみつつ斬り上げる
奇襲斬り	物理	×0	△	「床から出て斬る→隠れる」を3回くり返す
ブルームシャーク	物理	×0	△	身体を床に沈め、大鎌を縦回転させつつ進む
超ブルームシャーク	物理	×0	△	周囲を薄暗くして身体を床に沈め、大鎌を縦回転させつつ長時間進みつづける
花まとい	ダーク	×2.0	×	3秒後に爆発する光でソラたちを包む
乱れ咲き	ダーク	×2.5	×	大鎌の柄を床に打ちつけて、周囲の3ヵ所に、巨大な赤い円形のフィールドを発生させる
最後の審判	ダーク	大鎌&急降下：×0　光：×1.5	（※2）	周囲を薄暗くして花びらを舞い散らせ、「ソラの背後に浮いて床から赤い光を15回噴出させる→大鎌を投げる→上空から急降下」と攻撃

※1……△（最後は○）
※2……大鎌＆急降下：△、光：×

ページの見かた
追加ノーマル敵編
追加ボス敵編
-基礎知識
-アブセント・シルエット
-ロクサス
-XIII機関の再現データ
-留まりし思念
その他の変更点編

Nobody
ロクサス(本編)

出現場所	HP
存在しなかった世界 15-3 記憶の摩天楼	1300

バトルの制限 パーティーがソラひとりで固定、フォームチェンジはリミットフォームのみ可、連携は『トリニティリミット(1人版)』のみ可、召喚魔法は使用不可

オススメアビリティ ——

特徴的な行動
- バトル開始直後に『旋風振り』を使う
- 『連続斬り』の最後の直進を弾き返されてよろめいたときに攻撃を受けなかった場合は、『カウンター攻撃』で反撃する
- デュエルでソラにキーブレードを奪われたときは、取り返すまで『配置ビーム』を使う
- HPが残り75%まで減ると、攻撃動作中などに『スポットビーム』を使うほか、『キーブレード解放』『キーブレード投げ』を使うようになる

このバトル中は仲間がおらず、いくつかのコマンドが使えない。ピンチのときに頼れるのがリミットフォームくらいしかないため、無理は禁物だ。

ロクサスは高速移動で近づいて近距離戦を挑んでくるほか、HPが減ると各種の動作中にビームの柱を放つようになる。近距離戦につき合うのは危険なので、離れて様子をうかがい、ロクサスの行動に応じて右の写真のように戦おう。なお、バトル開始直後の『旋風振り』は、◉ボタンを連打して『リフレクトガード』で防げば、直後に反撃できる。

●デュエルとそれに勝ったときの戦いかた

間合いが詰まったときに突然、下の写真の画面に切りかわって約2秒間の「デュエル」に突入することがある。デュエル中は、すべてのコマンドが『?』になったあと、途中でいずれかひとつが『ジ・エンド』に変化し、時間内に『ジ・エンド』を使えば、攻撃したうえでロクサスのキーブレードを奪えるのだ(デュエルの詳細は、右ページを参照)。

キーブレードを奪っているあいだは、各種の動作中に自動で追加攻撃をくり出せるが、このときロクサスは『配置ビーム』でビームの柱を大量に放つため近寄りにくい。リミットフォームでリミット技を使うか、ビームの柱に囲まれたときに『エアスライド』で接近してコンボを仕掛けよう。なお、奪ってから少し時間がたつと、近距離でふいに背後をとられてキーブレードを取り返される。しかも、その瞬間に表示されたリアクションコマンドを使わないと、『奪還時攻撃』を受けてしまうので注意。



←デュエル中は方向キーの上(または下)と◉ボタンを交互に連打すれば、どこに『ジ・エンド』が表示されても使用可能。

ロクサスの行動ごとの対処法

ロクサスが高速で近づいてきたとき



←すぐさま、向かって斜め後方か横方向へと『エアスライド』で2〜3回移動することで攻撃を避ける。





←↓『連続振り』を避けた場合は敵が跳びのいた直後に『リフレクトガード』を使い、攻撃を防いでコンボを仕掛けよう。



←『旋風振り』を避けた場合は、すぐさまジャンプして近づくと、難しいながらも空中コンボを当てることが可能。

ロクサスが跳び上がったとき



←直後に『空中回転振り』で突っこんでくる。向かって真横へと『エアスライド』で移動して逃げるのが無難だ。

ロクサスがフィールドの中央部で浮上をはじめたとき



←『キーブレード解放』を使ってくる。外周沿いに走りつつ、追尾弾を『エアスライド』や『エアドッジ』で避けよう。



デュエルの仕組み

- ロクサスが高速移動でソラに接近したとき、ランダムで発生
- すべてのコマンドが『?』に変わり、スローモーションでお互いに攻撃を仕掛ける画面が約2秒間表示される。『?』は使っても効果なし
- デュエル画面になってから約1.3秒後に、いずれかのコマンドが『ジ・エンド』に変化
- デュエル画面中に『ジ・エンド』を使うと、ソラがロクサスを吹き飛ばし(威力補正:×1.0)、ロクサスのキーブレードを奪う
- 『ジ・エンド』が表示されてから約0.7秒が経過すると、ソラが『デュエル攻撃』を受ける

△リアクションコマンド

スライドターン

表示タイミング:ソラがキーブレードを奪っている状態で、接近したロクサスがソラの背後をとる画面に切りかわってから約0.3秒後〜約0.8秒後のあいだ
効果:すばやくロクサスの背後へまわりこんで、『奪還時攻撃』をかわし、相手を一瞬とまどわせる。なお、リアクションコマンドを使ったかどうかにかかわらず、ロクサスはキーブレードを取り返す

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.25	×0.25	×0.25	×0.25	×0.25

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続振り タイプ (※1)	連続攻撃:×1.0または×0.25 直進:2.0(5ヒット目以降は×0.5) 衝撃波:×1.5	(※2)
	連続攻撃のあと跳びのき、衝撃波を発しながら直進する	
旋風振り タイプ 物理	×1.5(2〜3ヒット目は×0.25、4ヒット目は×0.5)	△
	身構えたのち周囲に旋風を放つ	
空中回転振り タイプ 物理	回転:×1.0(2ヒット目以降は×0.25) 着地時:×1.5(2ヒット目以降は×0.5)	△
	空中で縦回転しながら前方へ落下する	
キーブレード投げ タイプ (※1)	武器&闇の力:×1.0(2ヒット目以降は×0.25) 闇の力トドメ:×1.5(2ヒット目以降は×0.5)	△
	「飛んで近づく→武器を投げつける→離れる」を5回くり返したあと(※3)、飛んで近づいて武器を周囲に振りまわし、最後に身体から闇の力を放つ	
カウンター攻撃 タイプ 物理	×1.0(2ヒット目は×0.25、3ヒット目は×0.5)	△
	すばやく直進し、武器でなぎ払う	
デュエル攻撃 タイプ 物理	×2.5	×
	すれちがいざまに一撃を加える	
奪還時攻撃 タイプ (※1)	ビームの柱:×1.0　武器:×2.5	×
	周囲をビームの柱で囲み、取りもどした武器で攻撃	
スポットビーム タイプ なし	×1.0	×
	各種の攻撃動作中や高速移動中に、ビームの柱を放つ。放つ本数や方向は、動作に準じる	
配置ビーム タイプ なし	×1.0	×
	複数のビームの柱を多彩なパターンで放つ	
キーブレード解放 タイプ なし	×1.0	×
	円形に配置したビームの柱の中央で光を放って浮上し、風景を変えたのち、左右の光球から追尾弾を14発放つ	

※1……連続攻撃&直進&武器:物理、衝撃波&闇の力&ビームの柱:なし
※2……連続攻撃:△、直進:○、衝撃波:×
※3……HPが残り40%以上ある場合は、2回くり返した時点で攻撃を中止する

上級者のための ULTIMANIA COLUMN ロクサスから奪ったキーブレードの攻撃

デュエルに勝つとロクサスから奪えるキーブレードは、ソラが攻撃を出したり『エアスライド』で移動したりすると、それに応じた動作で追加攻撃を行なう。追加攻撃はいずれも「タイプ:なし、威力補正:×0.1(各種フィニッシュ技の終了時の追加攻撃は×0.25)」で、ロクサスをひるませやすい。

ソラの行動に応じた追加攻撃の動作

ソラの使った攻撃や動作	追加攻撃の動作
振る動作の基本技、『ラストアルカナム』、『ラグナロク』、『エアスライド』、『エアドッジ』	ソラの周囲を回転する
突く動作の基本技	ソラの前方で回転する
『ソニックレイヴ』	半径を広げながらソラの周囲を回転する
『ストライクレイド』	投げたキーブレードとともに飛んでいく
各種フィニッシュ技の終了時	ロクサスめがけて4〜8発のビームが飛ぶ

Nobody
ゼムナス(再現データ・1回目)



出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(エンディングを迎えたあと)	3400

バトルの制限 パーティーがソラひとりで固定、フォームチェンジはリミットフォームのみ可、連携は『トリニティリミット(1人版)』のみ可、召喚魔法は使用不可
オススメアビリティ 『ガードカウンター』

特徴的な行動
- バトル開始直後に『二刀流攻撃』を使う
- 連続で攻撃を受けつづけたり、ソラとの間合いが長時間離れたりしたときは、闇に包まれた状態になってソラに近づく
- HPが残り30%まで減ると、『無へのいざない』を使うようになる
- 周囲を薄暗くして『二刀流攻撃』を使ったときは、移動速度を上げ、ソラを正確に追尾する
- HPが残り少ないほど、『スパークウォール』の直後に『連続攻撃』などを使う確率を上げる

再現データのゼムナスとのバトルは2連戦になっており、1戦目の内容は本編におけるゼムナス(1回目)との戦いに似ている。最初に『二刀流攻撃』をくり出してくるが、敵の手が動くまで待ったあと『リフレクトガード』を6回連続で使って防げば、直後に反撃できる。『グライド』で逃げてかわすのも手だ。

基本的な戦いかたは、ゼムナスが身体を闇で包んで近くにきたときに『リフレクトガード』を使い、攻撃を防いでから反撃するというもの。ただし、『二刀流攻撃』に対しては、『リフレクトガード』を6回連続で使う必要がある。攻撃を防いだ時点で、敵の攻撃の手が一瞬でも止まったら反撃、そうでなければつづけて防御、と行動しよう。攻撃を受けたときは、吹き飛ばされた直後に『エアリカバリー』で体勢を立て直し、『グライド』で逃げたあとHPを回復するといい。なお、敵が歩いて近づいてくるあいだは、逃げつづけるのが一番無難だ。



←身体を闇に包んだ敵が近くまで移動してきた瞬間に『リフレクトガード』を1回(『二刀流攻撃』には6回)使う。



←最後の一撃に対して、『ガードカウンター』で反撃。ひるんだ敵が身体を闇に包むまでコンボで攻撃しよう。

●『無へのいざない』への対処法

『無へのいざない』を受けてソラが光に包まれたときは、ビルの入口へ向かえば、リアクションコマンド『たちむかう』が使える。直後のビルを駆け上がるシーンで順番に表示される3種類のリアクションコマンドは、3番目の『とどめ』を使うのがベスト。1番目と2番目が表示されるタイミングでリズムをつかみ、3番目の表示に合わせて△ボタンを押そう。

△リアクションコマンド

たちむかう⇒(しりぞける、うちやぶる、とどめ)

表示タイミング:『無へのいざない』を受けた状態で、ゼムナスがのぼったビルの入口に移動したとき
効果:『無へのいざない』の効果を解除し、ビルを駆けのぼってゼムナスに接近。その直後に『しりぞける』→『うちやぶる』が0.5秒間ずつ順番に表示されたあと『とどめ』が0.25秒間表示され、どれを使ったかで結果が下記のように変わる。どれかを使わないとソラが『ビル落下攻撃』を受ける
- しりぞける……お互いがすれちがうのみ
- うちやぶる……ゼムナスの攻撃を防いで反撃(威力補正:×4.5)
- とどめ……ゼムナスをビルにたたきつけ、HPを残り1まで減らしたうえで気絶させる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0	×0.5	×1.0

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
スパークウォール	×1.5 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ サンダー	攻撃を弾き返す壁を前方に張る	
連続攻撃	斬撃:×1.0 (2ヒット目以降は×0.5) 蹴り:×0.5 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	右へ斬りつけたあと蹴り、さらに左へ斬りつける	
二刀流攻撃	×0.25	△
タイプ 物理	二刀流で舞い踊るように斬撃と蹴りをくり出す	
無へのいざない	(※1)	×
タイプ なし	無の力で相手を包み、ダメージを与えつづける	
ビル落下攻撃	斬撃&蹴り:×2.0 追加:×30.0	×
タイプ 物理	斬撃と蹴りで5回攻撃し、さらに、落ちていくソラに追加ダメージを与える	

※1……ソラのHPが残り1になるまで、1ずつダメージを与えていく。ダメージを与えるペースは、時間の経過とともに加速する

Nobody
ゼムナス(再現データ・2回目)



出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(エンディングを迎えたあと)	3400

バトルの制限 パーティーがソラ、リクで固定、フォームチェンジはリミットフォームのみ可、連携は『トリニティリミット(1人版)』『エターナルセッション』のみ可、召喚魔法は使用不可

オススメアビリティ ——

特徴的な行動
- ソラをつかんで放り投げたときは、『イバラビーム』を連発しながら空中で『ブレード攻撃』や『キック』をくり出す。この一連の動作の終わりぎわに、『武器落とし攻撃』を使うことがある
- HPが残り75%まで減ると、『拘束攻撃』を使うようになる
- HPが残り50%まで減ると、『ショット』を使うようになる
- HPが残り5%まで減ると、『全方位ショット』を使う。この攻撃を使う前は、HPが残り1までしか減らない
- ソラがリミットフォームのときは、『拘束攻撃』のかわりにソラをつかんで放り投げ、一連の攻撃をくり出す

バトルの前に、リクが仲間に加わってキャンプメニューが開かれる。リクには、防具やアイテムを身につけさせておこう。直前のバトルで減ったソラのHPとMPは全回復するが、ドライヴゲージは勝ったときの残量を引き継ぐので、減っている場合はドライヴリカバーを使っておきたい。

戦いの内容は、本編のラストバトルとほぼ同じ。ただし、こちらのゼムナスは、遠距離で『イバラビーム』のかわりに『スパークボム』を多用するため、『イバラビーム』に対するリアクションコマンドを使って近づく機会が少ない。右の写真のように、『グライド』で低空を飛びつつ、『スパークボム』を使ってきたときに近づいて攻撃するのが比較的ラクだ。

●ソラを放り投げてくり出す攻撃への対処法

ゼムナスに放り投げられると、しばらくのあいだ空中で猛攻を受ける。△ボタンを連打して、リアクションコマンドで攻撃を避けつづけよう。ただし、最初の攻撃だけは避けにくいため、リフレク系の魔法で防ぎたい。MPに余裕がある場合は、「リフレク系の魔法を使う→『スライドターン』を数回使う」をくり返すと、避ける合間にバリアの爆発でダメージを与えていける。空中での猛攻が終わった直後の敵の攻撃は、『グライド』などを使って避けよう。



←リクに装備させる防具は、防御力が高く、なおかつサンダータイプのダメージを軽減できるものがとくにオススメだ。



← R1 ボタンを何度も押しつつ反時計まわりに『グライド』で飛行し、ロックオンできたら写真くらいの間合いで飛ぶ。



←ゼムナスが『スパークボム』で光の球を放つ瞬間に近づく。攻撃時のゼムナスの声で、近づくタイミングを計るといい。



←ゼムナスの前方に密着して、空中コンボを仕掛ける。一連の動作がうまくいけば、光の球の爆発に当たる可能性は低い。



➡MPを回復する手段があるときは、『トリニティリミット(1人版)』で近づきつつ攻撃し、コンボで追撃するのも有効。



←こちらの移動範囲(床に見える円)の外側にゼムナスがいるあいだは近づけない。円の内側へ移動してくるまで待とう。

●『ショット』への対処法

バトルの途中から、ゼムナスはさまざまな動作から弾を撃つ『ショット』を使い出す。ゼムナスがワープするたびにロックオンし直し、すぐさま『リフレクトガード』を使って弾を防ごう。ただし、弾が円形に並んだときは、敵が姿を消したあと少し待ってから『リフレクトガード』を使う必要がある。なお、『ショット』を『グライド』で避ける手もあるが、弾が円形に並んだときだけは、着地して防ぐこと。

ゼムナスが弾を円形に並べて放ったあと、無言のまま移動せずに連射してきた場合は、その直後にスキを見せる。すかさず近づけばコンボで攻撃可能だ。



⬅ゼムナスをロックオンするまで R1 ボタンを連打し、すぐさま『リフレクトガード』を使うと、弾を防御しやすい。

●『拘束攻撃』への対処法

ゼムナスが空中で静止し、低い声でつぶやきながら手にイバラ状の光を集めたら、『拘束攻撃』を使ってくる。この攻撃を避けるには、すぐさまリフレク系の魔法を使うなどすればいい。

ソラが『拘束攻撃』を受けているあいだは、操作キャラクターがリクに切りかわる。拘束中のソラはHPがどんどん減っていくので、HPが尽きる前に、ソラに近づいてリアクションコマンド『すくいだす』を使おう。やや右へと迂回する感じで走っていき、ゼムナスの分身が攻撃してきたときは、ひと呼吸置いて大きくジャンプすれば、ラクに近づける。



⬅リクを操作する場面では、ソラのHPの減少ペースが時間経過でどんどん上がっていく。

●『全方位ショット』への対処法

HPが残りわずかになったゼムナスは、弾をドーム状に展開して『全方位ショット』を使ってくる。◎ボタンと△ボタンの両方をひたすら連打して、襲いかかる無数の弾を防ごう。画面が真っ白になるまで持ちこたえれば、イベントシーンのあと、ゼムナスはHPが残り1になって気絶したまま動かなくなり、あとはトドメを刺すだけとなる。

△リアクションコマンド

スライドターン 空中可

表示タイミング：『イバラビーム』でビームが飛んできたとき

効果：身をひるがえしてかわす



⬅束になって飛んでくるビームに対して実行した場合は、かわしつつゼムナスの近くへと移動する。

ふせぐ 空中可

表示タイミング：『武器落とし攻撃』の実行中に、リクとふたりでゼムナスのブレードを受け止めたとき

効果：直後にダメージを受けるのを回避する

すくいだす 空中可

表示タイミング：リクを操作中に、『拘束攻撃』を受けているソラに近づいたとき

効果：ゼムナスの攻撃を中断させてソラを救い出す。直後に、操作キャラクターがソラにもどる

リフレクト 空中可

表示タイミング：『全方位ショット』で弾が飛んでくるとき

効果：リクを狙った弾を弾き返す

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0	×0.5	×1.0

使う攻撃

攻撃名	タイプ	威力補正	弾き返し	説明
ブレード攻撃	物理	×1.5	×	ブレードで斬りつける。斬りかたは多彩
イバラビーム	なし	×0.25	×	イバラ状のビームを放つ
キック	物理	×1.5	△	まわし蹴りや足払い、サマーソルトキックで攻撃
ショット	サンダー	×0.25	△	赤い弾を空中に配置したあと放つ
スパークボム	サンダー	×1.5	×	爆発する光の球をふたつ放つ
スパークウォール	サンダー	×1.0	×	攻撃を弾き返す壁を前方に張る
全方位ショット	サンダー	×0.25	△	無数の赤い弾をドーム状に配置して放つ
拘束攻撃	なし	(※1)	×	ソラを拘束し、ダメージを与えつづける
武器落とし攻撃	物理	×3.0	×	ソラのキーブレードをたたき落とし、つづけてソラとリクに斬りつける

※1……1ずつダメージを与えていく。ダメージを与えるペースは、時間の経過とともに加速する

Nobody
シグバール(再現データ)

出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(エンディングを迎えたあと)	2896

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定、召喚魔法は使用不可
オススメアビリティ 『チャージバーサク』

特徴的な行動
- バトル開始直後とバトルの途中に床の形を変化させ、その形に応じて『ショット』の撃ちかたを変える
- HPが残り75%まで減ると、『チャージショット』を使うようになる
- HPが残り40%まで減ると、『アルテマショット』を使うようになる



再現データのシグバールは、足場の形をたびたび変えながら、超高速で飛ぶ弾をリロード動作なしで撃ってくる。弾の発射を見てからでは弾き返しが間に合わないので、先読みで弾き返しを狙いつつ近づき、コンボを仕掛けよう。敵がワープしてから約0.5秒後(コンボなどで敵をひるませたときは、つぎにワープされた瞬間)に、リフレク系の魔法か『エアドッジ』を使うと、弾き返しがうまくいくことが多い。なお、巨大な青い弾は、リアクションコマンドでなら弾き返せるが、意外に失敗しやすいため、リフレク系の魔法で防ぐのが安全だ。

高所から狙撃される場面では、画面で見て真横や手前方向へと走り、△ボタン連打でリアクションコマンドを使おう。3回連続で使うと狙撃が終わるが、MPチャージの時間をかせぎたいときなどは、わざと1〜2回で止めて狙撃をつづけさせる方法もある。



←通常は、ワープ後ひと呼吸置いてから弾を撃ってくる。敵をロックオンして少し近づいた直後に、弾き返しを狙おう。



→MPチャージ中にコンボを当てたときは、◎ボタン連打で『エアサイドスラッシュ』を連発すると大ダメージを与えやすい。



←フォームチェンジするならマスターフォームがオススメ。『グライド』で弾を弾き返せるファイナルフォームも有効だ。

●『アルテマショット』の回避方法

せまい正方形に足場が変わり、シグバールが身体を光らせると、『アルテマショット』を使ってくる。このときはこちらの攻撃が通じないので、最初の銃撃を跳んで避けつつ、向かって左奥のスミへ行き、以降は大きめの円を描くように走って避けよう。

△リアクションコマンド

ブレイク⇒ワープスナイプ

表示タイミング:シグバールが『狙撃』でスコープをズームアップさせるとき
効果:直後に飛んでくる弾を『ブレイク』で弾き返し、空中にとどまった弾を『ワープスナイプ』で2回まで弾き返す(いずれも、タイプ:なし、威力補正:×0.5)。最後まで実行したときは『狙撃』を中断させる

ワープスナイプ 空中可

表示タイミング:『チャージショット』で発射された弾の近くにいるとき
効果:シグバールめがけて弾を弾き返す(威力補正:×0.5)。3回まで連続して使用できる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.25	×0.25	×0.25	×0.25	×0.25

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
ショット タイプ なし	×0.25	○
	銃から弾を4連射する	
チャージショット タイプ なし	×2.0	×(※1)
	銃口を光らせて、空間を跳ねまわる弾を放つ	
アルテマショット タイプ なし	×0.25	×
	身体を青く光らせて、周囲に連射し、足場の外から連射したあと、銃弾の雨を浴びせる	
狙撃 タイプ なし	連射:×1.0 狙い撃ち:×2.0	△(※1)
	高所からスコープ越しに、「16連射」→「ズームアップ直前と直後に1発ずつ狙い撃ち」をくり返す	

※1……リアクションコマンドによる弾き返しは「○」

Nobody

ザルディン(再現データ)

出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園	3400

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ —

特徴的な行動	●バトル開始直後に『あやつりの風』を3連続で使う(その途中で攻撃を受けてひるんだ場合は、直後に中断) ●攻撃を受けてひるんだり特定の攻撃を使ったりするたびに、『守りの風』を使う ●自身のHPの残り割合に応じて、行動パターンを3段階に切りかえる ●HPが残り50%まで減った直後に、『ヤリ乱舞』→『絶望の風』を使う

身体を風に包み、近づいてヤリで攻撃してくる。ザルディンが風に包まれているときは、接近するとダメージを受けるうえ、こちらの攻撃を当ててもHPを1ずつしか減らせない。しかし、リアクションコマンド『ラーニング』のあとに使用できる『ジャンプ』で敵をひるませると、一時的に風が消えるのだ。ふだんは手を出さずに、『ラーニング』を使ったときだけ『ジャンプ』からのコンボで攻撃しよう。なお、ザルディンの行動パターンはHPの残り割合に応じて3段階に変わり、こちらの対応や『ラーニング』の狙いかたも以下のように変わってくる。



⇐風に包まれているときのザルディンには、どんな攻撃を当ててもダメージ量を1に減らされてしまう。

●**1段階目(ザルディンのHPが残り75%以上)**

最初に飛ばしてくる風の弾3発は、仲間の前に立ち、ザルディンの正面に白い光が発生するたびに、『リフレクトガード』かリフレク系の魔法を使って防ごう。以降は基本的に、敵は近づいてきて『突き』か『なぎ払い』を使ってくるので、足を止めて待ち、右ページの写真のように対処するのが有効だ。



⇐最初はザルディンが風に包まれていない。すぐに『エアスライド』で真下へもぐりこめば、コンボで攻撃できる。

●**2段階目(ザルディンのHPが残り75%未満)**

蛇行しながら移動するほか、『ジャンプ』を使ってくるようになる。『あやつりの風』で飛ばしてくる風の弾を防ぐとき以外は『グライド』で逃げまわり、ザルディンの『ジャンプ』に対して、右ページの写真の方法で『ラーニング』後の『ジャンプ』で攻撃しよう。敵が『ジャンプ』を使った時点でロックオンは外れているので、こちらが『ジャンプ』を使うときに改めてロックオンすることを忘れずに。



⇐ザルディンが『ジャンプ』を使いはじめたら、『ラーニング』後の『ジャンプ』を使うとき以外は回避や防御に徹しよう。



⇒『ジャンプ』を受けた場合は『エアスライド』で逃げる。ケアル系の魔法を使い、直後に『エアドッジ』で逃げるのも手。

●**3段階目(ザルディンのHPが残り50%未満)**

瞬間移動をくり返しながら、瞬時に近づいてくる。スティッチを呼び出して『グライド』で逃げまわり、ザルディンが瞬間移動を2回行なって静止した瞬間に、マグネ系の魔法を当ててひるませよう。すると、『ジャンプ』、『守りの風』、『ヤリ乱舞』→『絶望の風』のいずれかを使ってくるので、『ジャンプ』に対して2段階目のときと同じ方法で対処すればいい。『守りの風』の場合は、『グライド』で逃げまわるところからやり直す。『ヤリ乱舞』→『絶望の風』の場合は、『ヤリ乱舞』を高いジャンプからの『グライド』でかわし、『絶望の風』をリフレク系の魔法で防ぐか右ページの図の方法で避けると安全だ。



⇐3段階目になると、敵は身体を風に包んだまま、体当たり気味に突っこんでくる。スミに追いこまれると非常に危険。



⇒身体を光らせたザルディンは、『ヤリ乱舞』と『絶望の風』を使う。そのあいだは、こちらの攻撃がいっさい通じない。



『ラーニング』から『ジャンプ』で攻撃する流れ

1段階目(ザルディンのHPが残り75%以上)



←近くにきたザルディンがヤリを振りかぶった直後に『リフレクトガード』を2連発し、攻撃を防ぐ。



←敵をよろめかせた場合は、Ⓐボタン連打で『ラーニング』を行ない、直後に『ジャンプ』を使おう。

2~3段階目(ザルディンのHPが残り75%未満)

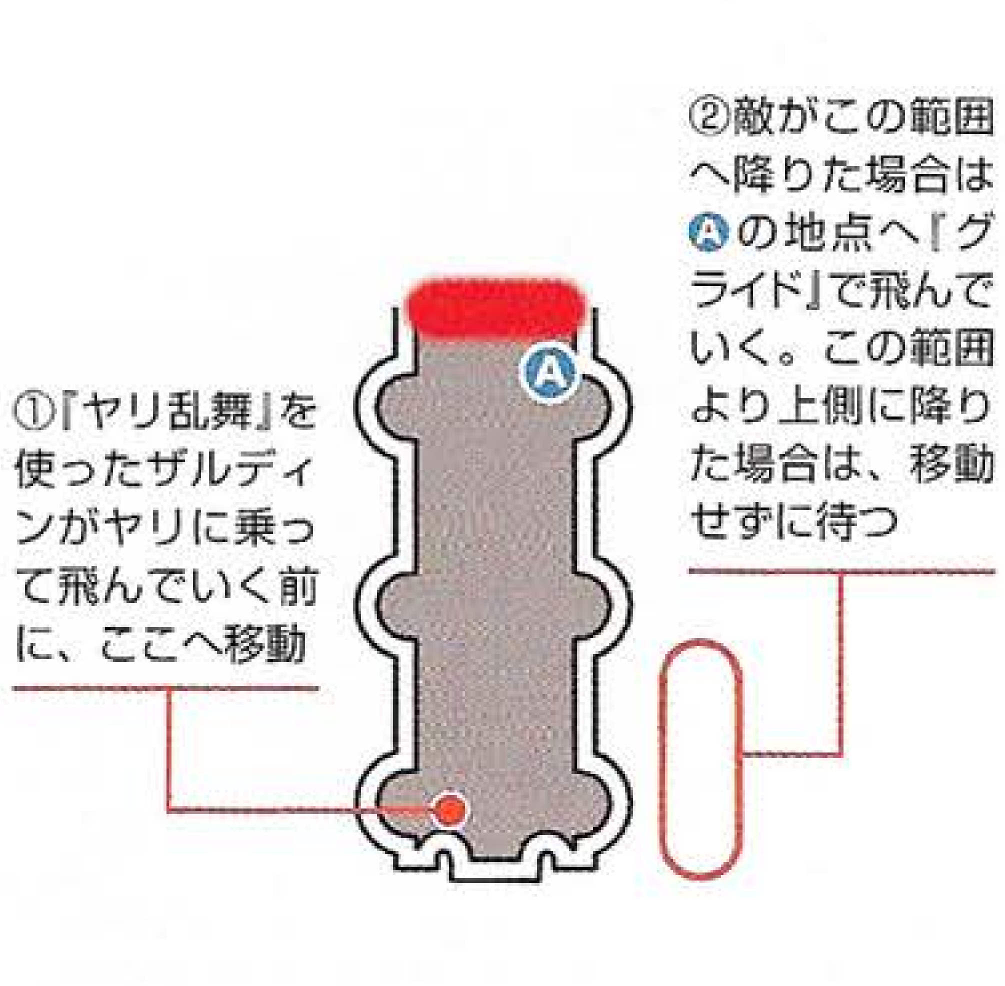


←敵が姿を消した時点から、『グライド』で円を描くように飛ぶことでヤリを避けつつ、『ラーニング』をくり返す。



←降ってきたヤリが低空で回転をはじめたときに着地して、そのヤリが消えた直後から『ジャンプ』を連発する。

『絶望の風』の避けかた



△リアクションコマンド

ラーニング 空中可

表示タイミング:ザルディンが、『突き』または『なぎ払い』で攻撃をくり出す直前か、『ジャンプ』で攻撃をくり出している最中か、『突き』を弾き返されてよろめいているとき

効果:『たたかう』コマンドが『ジャンプ』コマンドに切りかわる。『ラーニング』を使うたびに、『ジャンプ』を使用できる回数が増加(最大9回まで)。『ジャンプ』を使うと、上空からの急降下突きと衝撃波で攻撃する(最大2ヒット、突きの威力補正:×1.5、衝撃波の威力補正:×0.5、ともにトドメ可)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
突き	×2.0	○
タイプ 物理	ヤリを前方へすばやく突き出す	
なぎ払い	×0.5(最後は×1.5)	△
タイプ 物理	ヤリを1~7回振りまわす	
ジャンプ	×0.25(最後は×2.5)	(※3)
タイプ (※2)	姿を消して上空からヤリを5回落としたあと、姿を現すのと同時にヤリを突き立てる	
ヤリ乱舞	×0.25	△
タイプ 物理	すさまじい連続攻撃をくり出す	
守りの風	×0.75(2ヒット目は×0.5、3ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ なし	攻撃能力を持つ風で身体を包む	
あやつりの風	×1.5	△
タイプ なし	ヤリを回転させて、相手を貫通しながら高速で飛ぶ風の追尾弾を放つ	
絶望の風	×0.25	×
タイプ なし	竜の形にしたヤリに乗って飛んでいき、ヤリの先端から吹き出す突風でなぎ払う	

※2……ヤリ:物理、衝撃波:なし
※3……ヤリ:△、衝撃波:×

Nobody
ヴィクセン(再現データ)&クローンソラ

	出現場所	HP
ヴィクセン	ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(ヴィクセン(アブセント・シルエット)を倒したあと)	2715
クローンソラ	(ヴィクセンが呼び出す)	(※1)

※盾のHPは181
※1……LV1は181、LV2は290、LV3は453、LV4は634、LV5は815

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定
オススメアビリティ 『フラッシュステップ』『ラウンドブレイク』『ストライドブレイク』『エクスプロージョン』



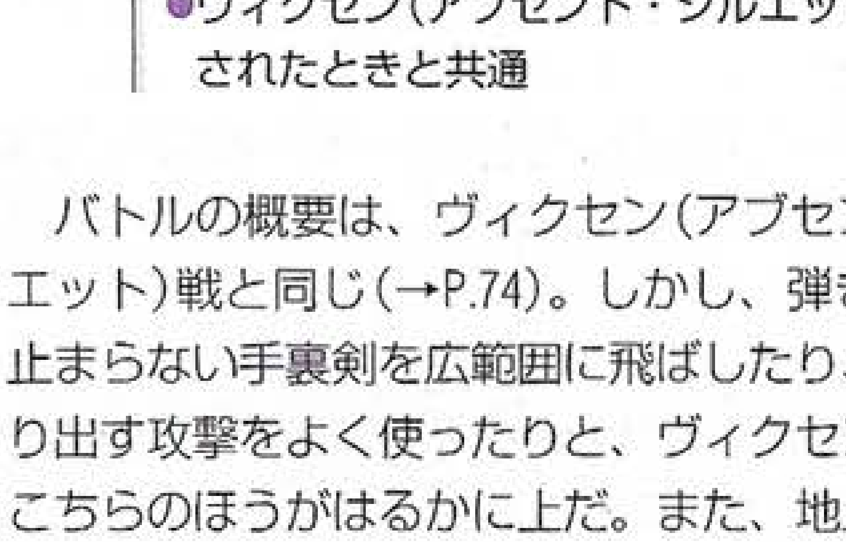
特徴的な行動

ヴィクセン
- 盾を持っているときはダメージを受けない。盾が壊れたら、ひるんだあと復活させるほか、そのときに攻撃を受けていた場合は『アブソリュートゼロ』か『アイスピラー』で反撃する
- データレベルが上がった直後か、クローンソラが倒されてからある程度の時間がたったとき、クローンソラを呼び出す
- データレベルが高いほど、『アイスピラー』で氷柱を作り出すバリエーションを増やす
- HPが残り40%まで減ると、『アンサンブル』を使うようになる

クローンソラ
- ヴィクセン(アブセント・シルエット)に呼び出されたときと共通

バトルの概要は、ヴィクセン(アブセント・シルエット)戦と同じ(→P.74)。しかし、弾き返しても止まらない手裏剣を広範囲に飛ばしたり、氷柱を作り出す攻撃をよく使ったりと、ヴィクセンの強さはこちらのほうがはるかに上だ。また、地上を移動するサークルがソラに重なったときに画面左上のゲージが増えるペースが速く、すぐにデータレベルが上がってしまう。データレベルを上げないように戦うのは困難なので、サークルはあまり気にせずに、スティッチを呼び出してP.69の戦法③で戦うといい。

戦いかた自体は、敵の攻撃を受けそうなときはリフレク系の魔法を、そうでないときはコンボを使って、ヴィクセンが持つ盾を壊し、つづけてコンボを当てていくのみ。クローンソラは、近づいてきたときにリフレク系の魔法を使うことで、敵の攻撃を防ぎつつダメージを与えて倒そう。



⬅スティッチを呼び出し、リフレク系の魔法を活用。『コンボリーヴ』を装備しておけば、猛攻を受けても倒されることはまずない。

△リアクションコマンド

あがく⇒うちやぶる 空中可

表示タイミング：『アブソリュートゼロ』か『アンサンブル』でソラが氷に閉じこめられているとき
効果：『あがく』を10回使うと『うちやぶる』が表示され、『うちやぶる』を使うと直後に氷を砕いて脱出する

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.5	×0.25	×0.5	×0.5	×1.0

※クローンソラは「ブリザド&サンダー：×1.5」で、それ以外はヴィクセンと共通
※盾は「ファイア&ブリザド&サンダー&ダーク：×0」で、それ以外はヴィクセンと共通

落とすプライズ

クローンソラを倒したとき	MP	大×4

使う攻撃

※クローンソラが使う攻撃はP.75を参照

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ソーサー タイプ ブリザド	×1.0 (2ヒット目以降は×0) 氷の手裏剣を放つ(※3)	△(※2)
アイスピラー タイプ ブリザド	×2.0 (2ヒット目以降は×0.5) 氷柱を作り出して攻撃(※4)	△
アブソリュートゼロ タイプ ブリザド	×0 吹雪を起こして画面を真っ白にした直後、ソラにサークルを重ねて氷に約4秒間閉じこめる	×
アンサンブル タイプ ブリザド	氷塊：×2.0 (2ヒット目以降は×1.0) 閉じこめ：×0 氷山：×3.0 4個の氷塊を周囲に作り「氷塊をつぎつぎと飛ばす→3回突進」と攻撃したあと、ソラを氷に約4秒間閉じこめ、最後に巨大な氷山を作り出す	×

※2……ソラを追跡する手裏剣と、扇状に放たれた手裏剣は、弾き返されるとその場にとどまったあと消える
※3……動作は「ゆっくりとソラを追跡する1個の手裏剣を3回放つ」「3個の手裏剣を扇状に放つ」「回転半径を広げながらゆっくりと飛びまわる2個の手裏剣を放つ」の3種類
※4……動作は「ソラの足元から1本の氷柱を作り出す」「自身の周囲に5本の氷柱をつぎつぎと作り出したあと3本の氷柱を作り出す」「ソラを左右からはさみこむように氷柱を2本ずつ5回作り出す」「ソラめがけて20本の氷柱をつぎつぎと作り出す」の4種類

Nobody

レクセウス(再現データ)



出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(レクセウス(アブセント・シルエット)を倒したあと)	3400

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ 『コンボプラス(またはフィニッシュプラス)』

特徴的な行動
- バトル開始直後にはかならず、レクセウスのパワーが99999未満の状況ではときどき、オーラを放出してパワーを上げる
- パワー30000以上と60000以上でそれぞれ、身体のオーラを巨大化し、攻撃の威力補正を上げて攻撃範囲を広げる。また、30000以上になった直後に『タックル』、60000以上になった直後に『アースフューリー』を使う
- パワー99999で攻撃の威力補正を上げる
- よろめくなどして一時的にオーラが消えたとき以外は、HPが残り1までしか減らない

アビリティ『コンボプラス』などを装備し、リフレク系の魔法を4連発できるようにしてから戦おう。レクセウス(アブセント・シルエット)との大きなちがいは、敵のパワーが99999に達するまでは、何度でもオーラを放出してパワーを上げてくる点。パワー99999のレクセウスがくり出す攻撃は、威力がすさまじく高い。しかし、スティッチを呼び出して近づき、敵が何らかの動きを見せるたびにリフレク系の魔法を使って、攻撃を防ぎつつバリアの爆発でダメージを与える戦法は、そのまま通用する。



←武器を放り投げて床から岩を3回突き出す攻撃は、リフレク系の魔法を4連発すればすべて防げる。



➡『なぎ払い』で横に振ってくる武器だけは、弾き返してレクセウスをよろめかせることが可能だ。

パワーの値と増減の仕組み

- パワーの初期値は100で、上限は99999
- ソラのパワーは、リアクションコマンド『メガインパクト』を使ったときに「レクセウスのパワー+100」になるが、すぐに100にもどる
- レクセウスのパワーは、オーラを放出するたびに段階的に上がり、何もせずにいるあいだは秒間5400のペースで上がる

△リアクションコマンド

メガインパクト

表示タイミング:『なぎ払い』を弾き返してレクセウスがよろめいたとき

効果:近寄ってキーブレードを振り上げ(威力補正:×4.0、トドメ可)、敵を気絶させる。動作中はソラのパワーが上がり、高いほど気絶時間が延びる(与えるダメージ量は変化しない)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
なぎ払い タイプ(※5)	×0.5 武器を横に振りまわす。パワーが30000以上だと、前方へ岩が突き上がる	(※6)
回転斬り タイプ(※5)	×0.5 横に回転して武器を振り下ろす。パワーが30000以上だと、目の前に岩が突き上がる	(※7)
かぶと割り タイプ(※5)	×0.5 跳ねて武器を振り下ろす。パワーが30000以上だと、左右へ岩が突き上がる	(※7)
インパクトクエイク タイプ なし	×0.5(2ヒット目以降は×0.01) 武器を放り投げ、床をなぐってソラの足元から岩を3回突き上げる。それぞれの岩は、大きいと3~4回当たる	×
回転投げ タイプ なし	つかみ:×0 投げ:×0.5 横に回転してつかみかかり、つかんだら柱に投げつけて攻撃する	×
タックル タイプ なし	タックル:×0 たたきつけ:×0.5 肩から突っこみ、当たったら床にたたきつける	×
アースフューリー タイプ(※5)	突進:×0.5 岩:×0.5(2ヒット目以降は×0.01) はるか遠くの空中から、白い光をまとって超高速で突進し、着地時に岩を突き上げたあと、さらに広範囲へ岩を突き上げる	(※7)

※威力補正「×0.5」のものは、パワー30000以上、60000以上、99999でそれぞれ「×1.5、×3.0、×6.0」に変化。威力補正「×0.01」のものはそれぞれ「×0.25、×0.5、×1.0(『アースフューリー』の岩の最後の一撃のみ、それぞれ「×0.25、×2.0、×6.0」)」に変化

※5……岩:なし、ほかの攻撃:物理

※6……武器:○、岩:×

※7……武器&突進:△、岩:×

Nobody
ゼクシオン(再現データ)

出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(ゼクシオン(アブセント・シルエット)を倒したあと)	2172

※各種の本(仲間を閉じこめた本など)のHPは181

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ 『フィニッシュプラス』『コンボマイナス』

特徴的な行動
- バトル開始直後に『かどわかす幻影』を2回使う
- 通常の空間で攻撃を受けてひるむと、『かどわかす幻影』で反撃することが多い。HPが残り75%まで減ったあとは、反撃時に高確率でソラたち全員に『かどわかす幻影』を使う
- 通常の空間から本の空間へ切りかわった直後に、『つきまとう幻影』を使う(HPが残り75%まで減ったあとは『コマンド辞書化』を使う)。HPが残り40%まで減ったあとは、さらにつづけて『ミラージュサークル』を使う
- HPが残り少なくなるほど、本の空間で『ブックメテオ』の攻撃パターンを増やしたり『インビジビリティ』の攻撃回数を増やしたりする

ゼクシオン(アブセント・シルエット)戦と同じく、バトルは通常の空間、本の空間、暗闇の空間が切りかわりながら進む(→P.70)。基本的な対処法も変わらないが、いくつかのちがいがあるので、空間ごとのおもな戦いかたをあらためて紹介しよう。

●通常の空間での戦いかた

ソラが本に閉じこめられるまでは、仲間を閉じこめた本を壊しつつ、その合間にゼクシオンを攻撃していく。MPチャージ中の場合は、それが終わるまでゼクシオンへの攻撃をひかえるか、アイテムで回復しよう。なお、HPが残り75%未満になったゼクシオンをコンボで攻撃しつづけると、高い確率で全員が本に閉じこめられる。それを避けるには、コンボを途中で止めればいい。直後に『かどわかす幻影』を連発されてソラが閉じこめられなければ、通常の空間での戦いを継続できる。



⬅ソラがすぐに本に閉じこめられてしまわないよう、仲間を本から救い出しつつ戦うのが基本。

●本の空間での戦いかた

ゼクシオンの本を探して攻撃し、リアクションコマンド『デスペル』を使って通常の空間にもどろう。ドナルドとの連携を使いながら行動するのが有効だ。ただし、HPが残り少なくなったゼクシオンは、最初に『コマンド辞書化』を使ってきたあとかならず暗闇の空間へ切りかえるため、その場合は連携ではなくリフレク系の魔法を使ってMPを温存したい。MPチャージ中で連携と魔法の両方を使えない場合や、ダメージを受けてピンチの場合は、通常の空間へもどるまでスティッチを呼び出すといい。



⬅本の空間に切りかわったら、連携を使いつつゼクシオンの本を見つけてコンボで攻撃していく。



⬅本のHPが1まで減ったあとは、連携終了後に再度コンボを当てるとすぐに『デスペル』を使える。



➡苦戦したときはスティッチを呼ぼう。『ウクレレ』の最中は、ゼクシオンの本の見分けもつく。

●暗闇の空間での戦いかた

3つあるスポットライトの近くで、ライトの色が切りかわる回数を数え、13回切りかわった直後に「ライトの色が青い場所」へすばやく入りこむ。成功した場合は、頭上に浮かんでいるゼクシオンの本を攻撃できる。失敗した場合は、降ってくる隕石を受けたあとHPを回復するか、連携を使ったりリフレク系の魔法を連発したりして隕石を耐えしのごう。





⬆➡13回目にライトの色が青に切りかわる場所は、12回目の時点でライトが赤い場所のどちらか一方。その2ヵ所に注目しておくといい。



△リアクションコマンド

デスペル　空中可

表示タイミング：本の空間で、HPが残り1のゼクシオンの本の近くにいるとき。ただし、コンボフィニッシュなど特定の攻撃を当てるまでは表示されない
効果：キーブレードを振り下ろし、命中したら通常の空間にもどす



←『デスペル』の攻撃はリーチが短め。コンボで本を吹き飛ばした直後に使うと、届かないことも多い。

めくる　空中可

表示タイミング：コマンドが変化しているとき
効果：表示されるコマンドの種類を切りかえる

あがく⇒(リセット、ブレイク)　空中可

表示タイミング：本の空間で、本に閉じこめられたソラがダメージを連続して受けているあいだ
効果：『あがく』を10回使うと『リセット』(すばやく10回使った場合は『ブレイク』)が表示。『リセット』を使うと、直後にソラたちが本から抜け出す。『ブレイク』を使うと、本から抜け出したうえで、ゼクシオンの本めがけて攻撃する(威力補正：×10.0)。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0	×1.0

※各種の本は「ファイア：×1.5」で、それ以外はゼクシオンと共通

使う攻撃

攻撃名	タイプ	威力補正	弾き返し	内容
かどわかす幻影	なし	×0	×	緑色の光を放って相手を本に閉じこめる
つきまとう幻影	(※1)	×0.25(最後は×0.5／※2)	×	相手を本に閉じこめ、ダメージを25回与える
ブックメテオ	物理	×0.25	△	本を青く光らせ、回転させたり飛ばしたりする
インビジビリティ	ダーク	×1.5	×	ソラの近くに、十字に広がる爆発を起こす
コマンド辞書化	なし	×1.0	×	ゼクシオンの本が開いた状態で突っこみ、ソラに当たったらコマンドを別物に変える
ミラージュサークル	ダーク	×3.0	×	暗闇の空間に切りかえ、スポットライトの仕掛けで幻惑したあと隕石の雨で攻撃

※1……最後以外：ダーク、最後：なし
※2……ソラがアンチフォームの場合は「×1.5」

上級者のための ULTIMANIA COLUMN 『コマンド辞書化』で表示されるコマンド

ソラが『コマンド辞書化』を受けたときに、コマンドウインドウに表示されるコマンドの候補は、全部で60種類。そのうちの21種類は、文字が白くなっていて使用でき、使うと右の表のような効果が得られる。実際に表示されるコマンドは、『コマンド辞書化』が命中したときに、全60種類のなかから32種類が選ばれる仕組みだ。



←コマンドは五十音順に表示され、いったん使ったものは、文字がグレーになって使えなくなる。

使えるコマンドとその効果

コマンド	効果
●かいじょ ●とりもどす ●ぬけだす ●もどす	コマンドがもとどおりになる
●うちけす ●けしさる ●みやぶる ●めをこらす	ゼクシオンの本以外の本をすべて壊す(ただし、直後に再出現する)
●いやす ●かいふく ●てあて ●やくそう	HP×5が出る
●きあい	MP×5が出る
●スタミナ	ドライヴ×5が出る
●ざいほう ●ひほう	マニー×3が出る
●たからもの ●ラッキー	HP×5、ドライヴ×5が出る
●ごほうび ●おおあたり	MP×5、マニー×3が出る
●プレミアム	HP×5、MP×5、ドライヴ×5が出る

※表内の「HP」「MP」「ドライヴ」「マニー」は、それぞれのプライズ(サイズは大)を示す

Nobody
サイクス(再現データ)

出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(エンディングを迎えたあと)	3400

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ 『ストライドブレイク』『コンボマイナス』

特徴的な行動
- 通常の状態でひるんだとき、ソラが近くにいた場合は『突進攻撃』で反撃することが多い
- HPが残り85%まで減ったあとのバーサク状態のときは、『バーサクなぎ払い』や『バーサク武器投げ』を使ったり、攻撃後に姿勢を低くして身構えたりすることがある
- HPが残り60%まで減ったあとは、バーサクゲージが満タンのときに『狂気』を使う
- 姿勢を低くして身構えているときにダメージを受けると、その姿勢をとるのを中断する

サイクスは、画面左上の「バーサクゲージ」が満タンになるとバーサク状態に、ゼロになると通常の状態になり、状態によって行動を大きく切りかえる。それに応じて、こちらも戦いかたを変えていこう。

●通常の状態のときの対処法

放っておくと、サイクスはバーサクゲージを増やしつづける。攻撃を当てることで、それを妨害しながらダメージを与えていこう。オススメの攻撃方法は、アビリティ『コンボマイナス』を装備しておき、「『たたかう』→『ストライドブレイク』のコンボを当て、吹き飛んだ敵の着地を待つ」のくり返し(吹き飛ばなかった場合は、すぐにコンボで攻撃)。これだけで、サイクスの反撃を無効化しつつ攻撃できる。



⬅通常の状態のサイクスに対しては『たたかう』→『ストライドブレイク』(→敵が吹き飛んだら着地を待つ)のくり返しが効果的だ。

●バーサク状態のときの対処法

バーサク状態のサイクスには、どんな攻撃を当ててもダメージ量を1にされるうえ、トドメも刺せない。ただし、サイクスが床に投げた武器をリアクションコマンドでつかみ、それを使った攻撃を最後まで当てれば、すぐさま通常の状態にもどせる。フィールドのスミで待ちかまえて、敵の攻撃を真上に跳んでかわせば、比較的ラクに武器をつかめるだろう。あるいは、リフレク系の魔法の連発で攻撃を防ぎ、近くに落ちた武器をつかむ手もある。なお、サイクスが身体を白く光らせて『狂気』を使ってくるときは、あらゆる攻撃が通じないので、『グライド』を駆使して逃げまわること。

サイクスが攻撃後に姿勢を低くして身構えているあいだは、バーサクゲージが増えていく。身構えた瞬間にサンダー系の魔法を当てて、動作を中断させよう。そうしなければ、バーサクゲージがすぐに満タンにもどって『狂気』を使われ、つかんだ武器で攻撃するチャンスを逃してしまいやすいからだ。



⬅サイクスがバーサク状態のときは、フィールドのスミで攻撃を待つ。ただし、接近されたら別のスミに逃げる。



⬅攻撃してきたら、真上に高く跳んで『エアドッジ』を使い、さらに◎ボタンを押しつづけて空中にとどまる。



⬅武器を投げてきた直後に着地して△ボタンを連打。武器を手にとってサイクスに近づき、攻撃を仕掛けよう。



➡サイクスが身体を光らせて『狂気』を使ってきた場合は、高く跳んでの『グライド』をくり返して逃げまわる。



⬅バーサク状態のサイクスが低い姿勢で身構えると、バーサクゲージが増えていく。すぐさま攻撃を当てて中断させよう。



バーサクゲージの仕組みとサイクスの状態変化

サイクスが通常の状態のとき

- サイクスが月に向かって両手をあげているあいだは、ゲージが増えていく
- サイクスのHPが残り85%まで減ったあとは、つねにゲージが増えていくほか、月に向かって両手をあげているときの増加ペースが上がる
- ゲージが満タンになった直後に、『バーサク』を使ってバーサク状態になる

サイクスがバーサク状態のとき

- サイクスが攻撃を使うたびに、ゲージが減る
- 姿勢を低くして身構えているあいだは、ゲージが増えていく
- ゲージがゼロまで減ると、通常の状態になる
- リアクションコマンドによる攻撃の最後の一撃を受けると、即座にゲージがゼロになる

△リアクションコマンド

バーサク⇒ストライド⇒マグナストーム

表示タイミング：床に刺さっているサイクスの武器の近くにいるとき

効果：『バーサク』で武器を拾い、約2秒間、高速で移動できる。このときは、敵の攻撃を受けない。拾ってから約1秒後～約2秒後のあいだ『ストライド』で攻撃でき（威力補正：×0.5）、それが当たると、さらに『ストライド』2回→『マグナストーム』で攻撃が可能（威力補正：×0.5、最後の一撃は×3.0でトドメ可）。サイクスがバーサク状態だった場合は、最後の一撃を当てるとバーサクゲージがゼロになる



←通常の状態のサイクスに最後の一撃まで当てても、バーサクゲージをゼロにはできない。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続攻撃 タイプ 物理	1～2段目：×1.0（2ヒット目以降は×0.25） 3段目：×0.25	○
	武器で3回なぐりつける	
突進攻撃 タイプ 物理	突進：×0.25　なぎ払い：×0.5	△
	高速で突進したあと武器でなぎ払う	
バーサク タイプ 物理	×0.25（6ヒット目以降は×0.5）	×
	宙に浮かんで光を放ち、バーサク状態になる	
バーサク縦振り タイプ （※1）	縦振り：×1.0（2ヒット目以降は×0.25） ほかの攻撃：（※2）	（※3）
	武器を2回振り下ろしたあと投げつける	
バーサクなぎ払い タイプ （※1）	なぎ払い：×1.0（2ヒット目以降は×0.25） ほかの攻撃：（※2）	（※3）
	なぎ払いと衝撃波で攻撃しながら進み、最後に武器を投げつける	
バーサク武器投げ タイプ （※1）	なぎ払い：×1.0　ほかの攻撃：（※2）	（※3）
	なぎ払いのあと跳んで武器を投げ、爆発を起こす	
狂気 タイプ （※1）	なぎ払い：×0.25　突進：×0.5 縦振り：×0.5　ほかの攻撃：（※2）	（※3）
	爆発と衝撃波を発したあと、激しく暴れまわる	

※1……武器による攻撃：物理、衝撃波＆火柱＆爆発：なし
※2……武器投げ：×0.5（『バーサク武器投げ』のみ×0.25）、衝撃波＆火柱：×1.0、爆発：×0.25（5ヒット目以降は×1.0）
※3……武器による攻撃：△、衝撃波＆火柱＆爆発：×





Nobody

アクセル(再現データ)

出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園	3400

バトルの制限 パーティーがソラひとりで固定、フォームチェンジはリミットフォームのみ可、連携は『トリニティリミット(1人版)』のみ可、召喚魔法は使用不可

オススメアビリティ 『ストライドブレイク』『エクスプロージョン』『ドッジロール』『コンボマイナス』『フィニッシュプラス』



特徴的な行動

- バトル開始直後に『火炎の牢獄』を使う
- 『連続攻撃』を弾き返されると、動きを一瞬止めたあと『片手武器投げ』で反撃する
- 連続して攻撃を受けつづけると、床が通常の状態のときは『ファイアカッター』で反撃することが多く、床が熱を帯びているときは炎の壁に隠れて『突撃』か『落下攻撃』で反撃する
- HPが残り75%まで減ったとき、床が通常の状態の場合は『火炎の牢獄』を使う
- HPが残り40%まで減ったあとは、『乱舞』を使うことがある
- 床が熱を帯びているときは、HPが残り1までしか減らない

戦う場所がせまく、まわりを囲む炎の壁にソラが近づくと足元から火柱が立つ(タイプ:ファイア、威力補正:×2.0)。さらに、床が赤く熱を帯びているときは、1秒につき6のペースでソラのHPが減っていく。右ページの注意点を覚えて慎重に行動し、床が熱を帯びているときは早く通常の状態へもどそう。

オススメの戦いかたは、床の状態に応じて、右ページの連続写真のように行動するというもの。床が熱を帯びているときにアクセルが歩いてきた場合は、サンダー系の魔法を連発して反撃を誘う手もある。コンボは、上記の「オススメアビリティ」を装備して、『たたかう』→『ストライドブレイク』→『エクスプロージョン』をくり出せる状態にしておこう。これなら、コンボの途中で壁ぎわまで移動しても、アクセルが炎の壁に隠れるか反撃してきた時点で壁から離れれば、火柱にはまず当たらない。

MPが尽きたときは、アイテムを使うかリミットフォームにチェンジすることで、すぐさま回復するのが安全だ。リミットフォームにチェンジした場合は、リフレク系の魔法のかわりに『リフレクトガード』で攻撃を防いでコンボを仕掛け、ソラのHPが残り少なくなったら『ソニックレイヴ』を使うといい。



←長距離を移動する『エアスライド』は、壁ぎわにたどり着きやすく危険だ。『ドッジロール』で代用しよう。

●アクセルが炎の壁に隠れたときの対処法

バトルの途中で、アクセルが「炎の壁に隠れる→『ファイアカッター』『突撃』『落下攻撃』のいずれかを使う」という行動を数回くり返すことがある。アクセルが炎の壁に隠れたら、フィールドの中央へ移動しつつ、炎の壁から出てくる音がするまで△ボタンを連打。それでリアクションコマンドが使えなかった場合は、すぐさまリフレク系の魔法を使って攻撃を防ごう。なお、床が熱を帯びている状況で、炎の壁に隠れて反撃してくるときだけは、アクセルが『ファイアカッター』を使ってこない。



←攻撃を防ぐ自信がなければ、『トリニティリミット(1人版)』を使い、敵がひるんだらコンボで追撃する戦法もある。



➡アイテムを使用するのは、床の熱を冷ました直後の、アクセルがうずくまってスキを見せているあいだが狙い目だ。



←アクセルがこのポーズを取ったら、真上へ高く跳んで『エアドッジ』を使い、さらに◎ボタンを押しつづけることで空中にとどまろう。



←すると、『乱舞』で投げてくる武器を空中でかわせる。最後の火柱は、着地してリフレク系の魔法で防ぐか横にまわりこんで避ければいい。

床の状態に応じた基本的な戦いかた

床が熱を帯びているとき



⬅アクセルが歩いてきたらバトル開始時の距離で、高速移動してきたらすぐさま、リフレク系の魔法を1～2回使う。



⬅バリアの爆発でアクセルがのけぞるか吹き飛んだら、ひと呼吸置いてコンボを『エクスプロージョン』まで当てる。



⬅直後に、炎の壁に隠れて反撃してくるので、壁から離れつつ△ボタンを連打し、一連のリアクションコマンドを使おう。



⬅床の熱が冷めたら、コンボを『ストライドブレイク』まで当てて敵の着地を待つのを、反撃されるまでくり返す。

床が通常の状態のとき



⬅リフレク系の魔法で攻撃を防ぎ、爆発で敵をのけぞらせるか吹き飛ばすところまでは、床が熱を帯びているときと同じ。



⬅ひと呼吸置いたあと、コンボを『ストライドブレイク』まで当てて敵の着地を待つのを反撃されるまでくり返す。

このバトルでの注意点

- 跳んだり空中コンボを使ったりするのは、極力避ける。ヘタに空中にいると、反撃や火柱に当たってしまうことや、リアクションコマンドが表示されたのに使いそこねることが多い
- ダメージを受けて吹き飛んだとき、むやみに『エアリカバリー』『リベンジスラッシュ』は使わないようにする。何もせずに着地し、壁ぎわやアクセルから離れたほうが安全
- 『リフレクトガード』で攻撃を防いだときは、『ガードカウンター』は空振りする場合が多いので使わないようにする

△リアクションコマンド

バーストエッジ(➡ランアップ➡クリア)

表示タイミング：炎の壁に隠れてから『突撃』か『落下攻撃』をくり出してきたアクセルの近くにいるとき

効果：攻撃を避けつつキーブレードを投げ当て(威力補正：×0.25)、敵を吹き飛ばす(威力補正：×1.0、トドメ可)。床が熱を帯びているときにかぎり、つづけて『ランアップ』→『クリア』を使うことが可能で、それらを使うと、敵をたたき落として床を通常の状態にもどす



⬅床が通常の状態のときは、『バーストエッジ』のみ使える。吹き飛んだ敵が落ちてきたところにコンボを当てよう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×1.0	×0.5	×0.5	×1.0

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続攻撃	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	武器を振りまわしたあと、前方へ投げる	
ファイアカッター	×1.5(2ヒット目以降は×0.1、5ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ ファイア	炎をまとった武器を投げる	
片手武器投げ	×1.5	△
タイプ ファイア	片方の武器に炎をまとわせて投げる	
火炎の牢獄	×2.0	×
タイプ ファイア	フィールド中央に火柱を立て、床を燃やす	
突撃	武器：×2.5　火柱：×2.0	(※1)
タイプ ファイア	武器を放って火柱を立てながら直進する	
落下攻撃	武器：×2.5　炎：×2.0	(※1)
タイプ ファイア	落下して、着地時に周囲へ炎を放つ	
乱舞	武器投げ：×0.5　突進：×0.5　火柱：×2.5	(※1)
タイプ ファイア	武器を5回投げ、突進したあと火柱を立てる	

※1……火柱：×、ほかの攻撃：△

ページの見かた
追加ノーマル敵編
追加ボス敵編
-基礎知識
-アブセント・シルエット
-ロクサス
-XIII機関の再現データ
-留まりし思念
その他の変更点編

Nobody

デミックス(再現データ)

出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園	2715

※水の分身はHPを持たない

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ 『マグネスプラッシュ』『コンボマスター』『コンボマイナス』『フィニッシュプラス』

特徴的な行動

デミックス

- バトル開始直後に『水の舞踊』を4回使い、「30秒以内に水の分身を一定数倒すルール」を4連続で課す。倒す数は、最初が13体で、以降は25体、50体、75体(順不同)
- HPが残り65%まで減ると、『水の舞踊』を使い、「30秒以内に水の分身を13体倒すルール」を課す
- HPが残り10%まで減ると、『水の舞踊』を4回使い、「30秒以内に水の分身を一定数倒すルール」を4連続で課す。倒す数は、25体→50体→13体→99体の順で固定。最後のルールをクリアされるまで、HPが残り1までしか減らない

水の分身

- コンボフィニッシュ、ファイアタイプの攻撃、リフレク系の魔法の爆発、アンチフォームの各種攻撃、リアクションコマンド『ワイルドダンス』のいずれかを受けたときのみ力尽きる
- 『連続攻撃』を使うと、消えたあと再出現する(力尽きたとは見なされない)
- 物理タイプかタイプなしの攻撃を受けたときは低確率で、サンダータイプの攻撃を受けたときはかならず、『連続攻撃』で反撃する
- ブリザドタイプの攻撃を受けたときは、音符の形になったあと『連続攻撃』を使う

この戦いでのデミックスは、バトルの開始直後と終盤に『水の舞踊』を4連発する。それを切り抜けるのにウィズダムフォームが役立つので、事前に3～4回ファイナルフォームにチェンジして、アンチフォームになる確率を下げておこう。また、上記のオススメアビリティはひとつずつ装備しておきたい。

『水の舞踊』4連発を切り抜けた時点でウィズダムフォームになっている場合は、MPが尽きるまでファイア系の魔法で攻撃しよう。以降は離れて待ち、デミックスの行動に応じて、右で紹介している「デミックスの行動ごとの対処法」のように戦うといい。バトル終盤に使ってくる『水の舞踊』4連発に備えて、わざとダメージを受けてでも、ドライヴゲージを6までため直すことは忘れずに。



←アンチフォームになるとドライヴゲージを全消費する。もとの姿にもどるまで頑張っても、手詰まりになりやすい。

●『水の舞踊』への対処法

『水の舞踊』の最中は、画面右上の「WATER」の数だけ現れる水の分身を、30秒以内にすべて倒す必要がある(時間切れは即敗北)。しかし、ここで現れる水の分身には、音符の形に変えてリアクションコマンドを使うという戦法が使いにくい。コンボフィニッシュやファイア系の魔法を当てれば一撃で壊せるので、WATERの初期値が25以下なら空中で『マグネスプラッシュ』を、25より多いならウィズダムフォームでファイア系の魔法を使おう。途中でMPが尽きそうなときは、アイテムで回復すればいい。



←WATERの初期値が低い場合は、フォームチェンジ中ならばいったん解除し、空中で『マグネスプラッシュ』を使おう。



➡ファイア系の魔法で水の分身を倒すときはウィズダムフォームがオススメ。ドライヴゲージの消費が少ないのも利点だ。

デミックスの行動ごとの対処法①

水柱を立てつつ直進してきたか水球を飛ばしてきたとき



←向かって横へと移動して避けよう。直後に『スライドダッシュ』からコンボを当ててもいいが、相討ちになりやすい。

「Water!」と叫んだとき



←たくさんの水球が上空から広範囲に降りそそぐが、『エアスライド』か『グライド』で大きく移動すれば回避できる。

片腕を振り上げながら向かってきたとき



←『ライブ』の動作中なので、△ボタンを連打しながら近づいてリアクションコマンドを使い、さらにコンボを当てよう。



デミックスの行動ごとの対処法②

水の分身が現れてデミックスのそばへ寄ったとき





↑➡デミックスの側面めがけて『エアドッジ』ですばやく近づき、水の分身にリアクションコマンドを使おう。直後にコンボも当てていける。

水柱で壁を作りながら歩いてきたとき



⬅リフレク系の魔法を水柱に当てると、バリアの爆発で敵を吹き飛ばせる。MPがないときは『グライド』で逃げよう。

武器を振って水柱を立てながら進んできたとき





↑➡デミックスの頭上めがけて高くジャンプし、さらに『エアドッジ』で真上に跳ねることで、一連の攻撃を避け、コンボで反撃する。

ソラに向けて水柱を放ってきたとき



⬅ソラを追尾するように水柱がつぎつぎと立つが、すぐさま『グライド』で飛びまわれば、回避することが可能。

△リアクションコマンド

ワイルドダンス

表示タイミング：音符の形をしている水の分身の近くにいるとき
効果：水の分身をつかんで敵にぶつける(威力補正：×1.0、トドメ可)。3回まで連続して使用でき、最後は振りまわしたあと投げて、すべての敵を引き寄せる。つかんだ水の分身は動作終了後に倒れる

ライブジャック

表示タイミング：『ライブ』でデミックスが向かってくるとき
効果：演奏中に敵を攻撃(威力補正：×1.0、トドメ可)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×0.5	×1.5	×0	×0.5	×0.5	×0.5

落とすプライズ

水の分身を倒したとき ▶ MP | 小×1

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
デミックス		
水の舞踊	—	—
タイプ —	水の分身をつぎつぎと作り出し、それを相手が時間内に全滅させないとゲームオーバーにする	
水柱攻撃	×0.25	×
タイプ ブリザド	多数の水柱で攻撃(※1)	
水柱乱舞	武器：×0.5　水柱：×0.25	(※3)
タイプ (※2)	武器を何度も振りながら前後に水柱を立てる	
水球攻撃	水球：×0.5　破裂：×0.25	×
タイプ ブリザド	破裂する水球で攻撃(※4)	
水球連射	武器：×2.0　水球：×0.5　破裂：×0.25	(※3)
タイプ (※2)	武器を振り、正面か頭上から水球を飛ばす	
ライブ	×2.5	×
タイプ 物理	ソラに走り寄り、演奏に誘いこんで不意打ち	
水の分身		
連続攻撃	×1.0	△
タイプ ブリザド	音符の下部でめった打ちにする	

※1……動作は「自分の足元からつぎつぎと水柱を立てながら直進→自分の周囲に水柱を立てる」「ソラめがけて水柱をつぎつぎと立てていく」「ゆっくり歩きながら正面に水柱の壁を4回作り出す」「自分の足元か周囲に水柱を立てる」の4種類
※2……武器：物理、水柱&水球&破裂：ブリザド
※3……武器：△、水柱&水球&破裂：×
※4……動作は「多数の水球を降らせる」「水球を空中に漂わせる」の2種類

Nobody
ルクソード(再現データ)

出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(エンディングを迎えたあと)	(※1)

※カードのHPは91
※1……時間ゲージがHPのかわりになっている

バトルの制限 パーティーがソラひとりで固定、フォームチェンジはリミットフォームのみ可、連携は『トリニティリミット(1人版)』のみ可、召喚魔法は使用不可
オススメアビリティ 『ストライドブレイク』『エクスプロージョン』『コンボマイナス』

特徴的な行動

ルクソード
- バトル開始直後に『フラッシュ』を使う
- 跳ぶときに、2枚までカードを出現させる
- 連続して攻撃を受けつづけると、地上、空中を問わず体勢を立て直して跳ぶ
- 時間ゲージが残り25%まで減ると、床にカードを敷きつめて『カード乱舞』を使ったあと「○を4つそろえるゲーム」をはじめる。このゲームにルクソードが勝った場合は、ソラがダイスの姿からもどった直後に同じことを行なう

カード
- ルクソードが跳んだときに出現した場合は、直後に『カード攻撃』を使う
- 攻撃を受けると、『カード攻撃』で反撃する

本編でルクソードと戦ったときと同じく、画面上部に「時間ゲージ」が表示されている(詳細は右ページを参照)。バトルに勝つには、ソラの時間ゲージかHPがゼロになる前に、ルクソードの時間ゲージをゼロにしてトドメを刺せばいい。

ルクソードは最初にいきなり『フラッシュ』を使ってくるが、コンボフィニッシュで吹き飛ばせば攻撃を中断できる。以降は、間合いを離して待ち、跳んできたルクソードに空中でコンボを当てよう。現れたカードは、爆弾カード(右ページを参照)が混ざっているならコンボで壊し、混ざっていないならリアクションコマンド『めくる』で消すのが安全だ。



⬅間合いを離して待つ。ソラの周囲にカードが立っているときは、コンボで壊すかリアクションコマンドで消そう。



⬅ルクソードが跳んできたら、空中でコンボを当てる。攻撃を出しつつ床を進んでくるカードは、跳べば回避できる。

●ルクソードがカードにまぎれたときの対処法

バトル中にルクソードがカードの姿になり、ほかのカードとまざってソラの周囲をまわることがある。この状況は、ルクソードのカードに『めくる』を使うか、攻撃を当てて壊すか、時間経過でルクソードがもとの姿にもどるまでつづく。

一番安全な戦いかたは、絵柄でルクソードのカードを見つけてそれをめくり、直後にコンボでルクソードを攻撃するというもの。ただし、このときは時間カードも出現しているので、そちらを優先的にめくっておこう。カードの姿になる動作は3回までくり返され、現れるカードの枚数が1回ごとに増えていくが、対処法は変わらない。



⬅カードを攻撃するなら『ストライドブレイク』や『エクスプロージョン』、リミットフォーム中のリミット技を使おう。



➡ルクソードがカードの姿になっているときは、時間カードも1～2枚出現。これをめくると敵の時間ゲージが減る。

●各ゲームへの対処法

ルクソードの『フラッシュ』に対してリアクションコマンドを使ったときには「○を引き当てるゲーム」が、ルクソードが『カード乱舞』を使ったあとには「○を4つそろえるゲーム」がはじまる。

「○を引き当てるゲーム」は、勝てばルクソードの時間ゲージを減らせるが、制限時間が短いぶん難しいので、挑まないほうが無難だろう。一方、「○を4つそろえるゲーム」のほうは強制参加で、制限時間が長いかわりに、いずれかのコマンドを『○』で止めるたび、『○』と『×』の切りかわりが早くなっていく。3～4つ目のコマンドは、切りかわるリズムを数秒ほど計ってから止めるといい。

ゲームに負けてダイスの姿やカードの姿になったときは、もとの姿にもどるまで逃げまわるのが安全だ。なお、ダイスの姿のときは、左スティックを倒しながら⊗ボタンを押すことでのみ移動できる。



⬅それぞれのゲームでは、STARTボタンでポーズをかけてコマンドの『○』『×』を確認しながら止めると成功しやすい。



エネミー

時間ゲージの仕組み

- 初期値は2715で、1秒につき6ずつ減少(※2)
- ソラが攻撃を受けるたびに、ソラの時間ゲージが2(受けたのが『爆弾カード』だと271)減る
- ルクソードが攻撃を受けるたびに、ルクソードの時間ゲージがダメージ量と同じだけ減る
- 時間カードをリアクションコマンドでめくると、ルクソードの時間ゲージの残りが5%減る
- 「ゲーム」の結果で、両者の時間ゲージが増減する(下記「各ゲームの仕組み」を参照)

※2……「ゲーム」のあいだと、ルクソードが『カード乱舞』を使っているあいだは減らない

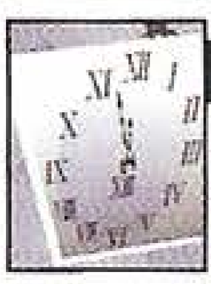
ルクソードが出現させるカードの種類



白紙カード
めくっても何も起こらない



爆弾カード
めくると爆発を起こしてソラを攻撃する



時間カード
めくるとルクソードの時間ゲージが減る

※いずれのカードも、HPをゼロにして壊したときは何も起こらない

各ゲームの仕組み

○を引き当てるゲーム

コマンドのうち3つが『×』、ひとつが『○』になり、『○』の位置がスロットのように切りかわる。カーソルを合わせたコマンドが『○』のときに◎ボタンを押すとソラの勝ちで、ルクソードの時間ゲージの残りが12.5%減って、さらにルクソードがHPプライズを落とす。コマンドが『×』のときに押すか約2.6秒が経過するとルクソードの勝ちで、ソラの時間ゲージの残りが12.5%減って、さらにソラがダイスの姿かカードの姿に変わる。



○を4つそろえるゲーム

各コマンドが『○』と『×』に交互に切りかわるので、『○』のときに◎ボタンを押して止めていく。全コマンドを『○』で止めればソラの勝ちで、ルクソードの時間ゲージがゼロまで減ってトドメを刺せるようになる。『×』のときに押すか約20秒が経過するとルクソードの勝ちで、ソラの時間ゲージの残りが50%減って、さらにソラがダイスの姿に変わる。



※どの結果の場合でも、減った時間ゲージぶん、相手側の時間ゲージが増える

△リアクションコマンド

めくる

表示タイミング:立っているカードの近くにいるとき
効果:カードをめくって消す



←周囲に2枚以上のカードがある場合は、ソラの一番近くにあるカードに対して使用できる。

ゲームスタート

表示タイミング:『フラッシュ』で光を放つ前のルクソードの前方かつ近距離にいるとき
効果:「○を引き当てるゲーム」がはじまる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×0.3	×0.15	×0.15	×0.15	×0.15	×0.3

※ルクソードとカードで共通

落とすプライズ

条件		
「○を引き当てるゲーム」に勝ったとき	HP	小×5　大×20
カードを壊したとき	HP	小×4　大×2

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
カードスラッシュ	なぎ払い:×0.25　突き:×1.0	△
タイプ 物理	多数のカードで、なぎ払いと突きをくり出す	
フラッシュ	光:×0　追加:×0.25	×
タイプ 物理	光を放ち、当たったら7回の追加ダメージ	
カード攻撃	×0.25	△
タイプ 物理	巨大なカードが横向きで回転しながら攻撃	
爆弾カード	×0.25	×
タイプ 物理	赤いマークの描かれたカードが爆発する	
カード乱舞	振りまわし:×1.0　カード投げ:×0.25	△
タイプ 物理	カードを振りまわしたり投げたりして攻撃	



Nobody
マールーシャ(再現データ)

出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(マールーシャ(アブセント・シルエット)を倒したあと)	3400

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定
オススメアビリティ ——

特徴的な行動
- バトル開始直後に『花まとい』と『乱れ咲き』を使う
- 連続して攻撃を受けると、『ワープ斬り』で反撃する
- 『連続斬り』の最後の攻撃を弾き返されてよろめいた直後に攻撃を受けなかった場合は、『ファントムセイバー』で反撃する
- HPの残りが75%未満になったときと40%未満になったときに、行動パターンを切りかえる

ソラの頭上に表示されるカウントの仕組みは、アブセント・シルエットのときと同じ。マールーシャの行動パターンも1段階目以外は大差なく、同じ対処法が通用する(→P.76)。ただし、マールーシャのHPが減るほど、大鎌による攻撃で斬る回数が増える点には注意が必要。防ぎそこねるとカウントが大幅に減るので、『グライド』で避けたほうが無難だ。

●1段階目(HPが残り75%以上のとき)への対処法

まずは『グライド』で飛んで『花まとい』の爆発を避け、外周の安全な場所へ降りるといい。それ以降、マールーシャは歩いて移動しつつ、近距離では大鎌による攻撃を、遠距離では『花まとい』をおもに使ってくる。歩いているところにサンダー系の魔法を当てて吹き飛ばし、『たたかう』で追撃しよう。





⬆➡『グライド』で攻撃を避けたあと、可能であればコンボで反撃。距離が遠いなら、先にサンダー系の魔法を当てて吹き飛ばすといい。



⬅『最後の審判』も、外周まで行かないように『グライド』で飛びまわり、最後の攻撃だけリフレク系の魔法などで防げばやりすごせる。

△リアクションコマンド

エアトランプル
表示タイミング:『竜巻斬り』で攻撃を終えて静止しているマールーシャのそばにいるとき
効果:マールーシャの攻撃をかわして3回攻撃し(威力補正:×1.0)、吹き飛ばす(威力補正:×10.0、トドメ可)

ロブカウント
表示タイミング:『竜巻斬り』で攻撃を終えて静止しているマールーシャの、大鎌の刃付近にいるとき
効果:大鎌を奪い、斬りつけて吹き飛ばしたところに投げ当てる。ダメージは与えないが、ソラの頭上のカウントが回復する(※1/初期値を超えては回復しない)

※1……回復量は、『ロブカウント』を使うごとに13→7→3と減り、以降は1で固定

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
連続斬り	×0	(※2)
タイプ 物理	踏みこみながら4〜14回斬りつける	
竜巻斬り	×0	△
タイプ 物理	大鎌を頭上で振りまわして相手を引き寄せたあと、高速回転しながら連続で斬りつける	
ワープ斬り	×0	△
タイプ 物理	「瞬間移動→斬り上げ」を3〜21回くり返す	
ファントムセイバー	×0	△
タイプ 物理	踏みこみつつ斬り上げる	
奇襲斬り	×0	△
タイプ 物理	「床から出て斬る→隠れる」を3〜7回くり返す	
ブルームシャーク	×0	△
タイプ 物理	身体を床に沈め、大鎌を縦回転させつつ進む	
超ブルームシャーク	×0	△
タイプ 物理	周囲を薄暗くして身体を床に沈め、大鎌を縦回転させつつ長時間進みつづける	
花まとい	×2.0	×
タイプ ダーク	3秒後に爆発する光でソラたちを包む	
乱れ咲き	×2.5	×
タイプ ダーク	大鎌の柄を床に打ちつけて、周囲の3ヵ所に、巨大な赤い円形のフィールドを発生させる	
最後の審判	大鎌&急降下:×0 光:×1.5	(※3)
タイプ ダーク	周囲を薄暗くして花びらを舞い散らせ、「ソラの背後に浮いて床から赤い光を15回噴出させる→大鎌を投げる→上空から急降下」と攻撃	

※2……△(最後は○)　※3……大鎌&急降下:△、光:×

Nobody
ラクシーヌ(再現データ)

出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(ラクシーヌ(アブセント・シルエット)を倒したあと)	2715

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ 『コンボプラス』

特徴的な行動
- 1体で行動して雷を落とす「1体モード」と、2体で行動して瞬間移動から連続攻撃を仕掛ける「分身モード」を持つ
- 途中でひるまないかぎり、バトル開始直後に『鳴雷』や『怒雷』を連発したのち『雷轟』を使う
- 1体モードのときに、『2体突進斬り』か『雷轟』を使うと分身モードになる
- 分身モードのときに、『疾風迅雷』を使うかリアクションコマンド『アザーブレイク』を受けると1体モードになる

アブセント・シルエットのときとは異なり、最初に雷を何度も落としてくる。リフレク系の魔法を2連続で使い、バリアの爆発で中断させるのが比較的安全だ。以降は、スティッチを呼び出し、敵のモードに応じて戦いかたを変えていこう。

●1体モードのときの対処法

『グライド』で飛びまわって雷を避けつづけよう。危険をともなうが、近距離でリフレク系の魔法を使ってバリアの爆発を当てる手もある。回転しながら電光を放つ『雷轟』は、フィールドの中央に移動したラクシーヌが身体から雷を発した直後に、高く跳んで『グライド』を使うと避けやすい。

●分身モードのときの対処法

どちらかの敵が消えた直後にリフレク系の魔法を1~2回(敵の攻撃が長くつづくときは3~4回)使って、攻撃を防ぎつつバリアの爆発を当てる。さらに、余裕があればコンボで反撃しよう。『5体突進斬り』を連発してくるときは、フィールドの中央で攻撃を防ぎ、直後に現れた敵をコンボで攻撃するといい。周囲を薄暗くして使ってくる『疾風迅雷』は、敵が2体とも消えた直後にリフレク系の魔法2連発→『リフレクトガード』と使って防げば、コンボで反撃できる。なお、ラクシーヌを1体モードにすると戦いにくくなるので、リアクションコマンド『アザーブレイク』は、表示されても使わずにおこう。



←リフレク系の魔法で攻撃を防ぎ、バリアの爆発を当てよう。分身モード中の敵2体に当たれば、ダメージ量は2倍だ。



△リアクションコマンド

アザーブレイク 空中可

表示タイミング:分身モードのラクシーヌのうち1体(分身時にランダムで決定)が、コンボフィニッシュを受けて吹き飛んだとき

効果:2体のラクシーヌを空中でぶつけて合体させ、1体モードにする。ダメージは与えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0	×0.5	×1.0

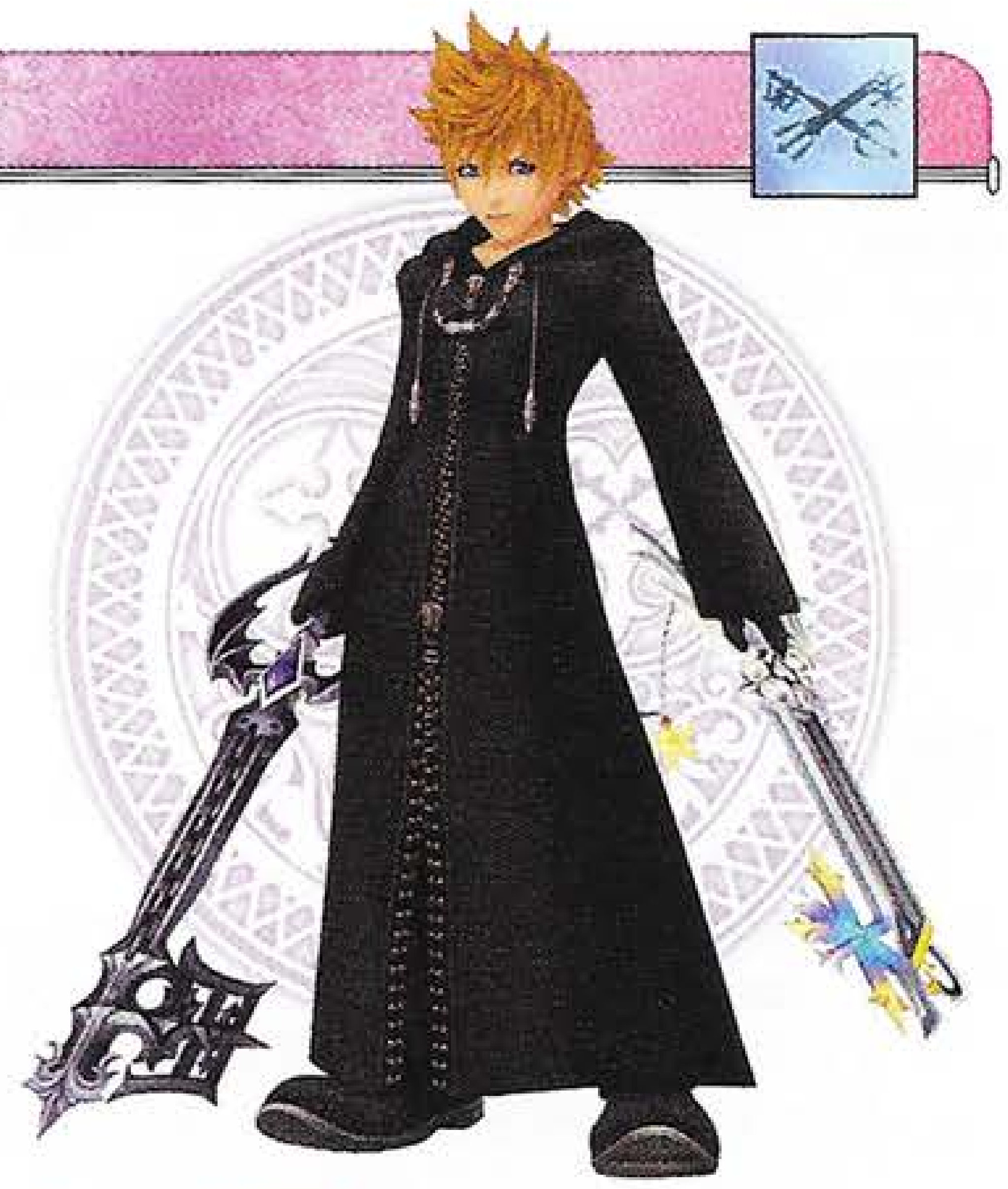
使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
1体モード		
2体突進斬り / タイプ (※4)	×1.5	(※5)
	身体から放電して姿を消し、2体で突進	
鳴雷 / タイプ サンダー	×1.5	×
	ソラの周辺に雷を4本落とすか、ソラめがけてつぎつぎと雷を落とす	
怒雷 / タイプ サンダー	×1.5	×
	自分とその周辺に雷を落とし、さらにソラがいる位置に雷を4回落とす。反撃時は、自分とソラがいる位置に雷を落とす	
雷轟 / タイプ (※4)	電光:×3.0 ほかの攻撃:×1.5	(※5)
	周囲を薄暗くして「フィールド中央で身体から放電→両腕から電光を発して回転しつつ雷も落とす→5体で周囲に突進」と攻撃	
分身モード		
ナイフ攻撃 / タイプ (※4)	突進:×1.5 ほかの攻撃:×0.5	(※5)
	1体が姿を消して2体で現れ、ナイフや雷や突進で攻撃(※6)	
空蝉斬り / タイプ 物理	×1.0	(※5)
	ソラの頭上から3回急降下する	
5体突進斬り / タイプ 物理	×1.5	△
	2体が姿を消して5体で現れ、5方向から突っこむか、横並びになって突っこむ	
疾風迅雷 / タイプ (※4)	ナイフ:×0.25 突進:×0.5 急降下:×1.0 雷:×1.5	(※5)
	周囲を薄暗くして2体が姿を消し「5体で切りつける→ソラの周囲をまわって突進→1体で急降下して雷を落とす」と攻撃	

※4……ナイフ&突進&急降下:物理、雷&放電&電光:サンダー
※5……ナイフ&突進&急降下:△、雷&放電&電光:×
※6……動作は「近づいてナイフで切るのを1~3回行なう」「跳びかかってナイフを振り下ろし雷を落とす」「X字を描くように突進」の3種類

Nobody

ロクサス(再現データ)



出現場所	HP
ホロウバスティオン 2-20 集積の庭園(エンディングを迎えたあと)	3168

バトルの制限 パーティーがソラひとりで固定、フォームチェンジはリミットフォームのみ可、連携は『トリニティリミット(1人版)』のみ可、召喚魔法は使用不可

オススメアビリティ ──

特徴的な行動
- バトル開始直後に『旋風振り』を使う
- デュエル(→P.79)でキーブレードを奪われたときは、取り返すまで『配置ビーム』を使う
- HPが残り75%まで減ると、攻撃動作中などに『スポットビーム』を使うほか、『キーブレード解放』『キーブレード投げ』を使うようになる

バトル中の特殊なシステムやロクサスの行動パターンは、本編で戦ったときと共通で、攻略法についても同じものが通用する(→P.78)。ただし、攻撃の回避には、『エアスライド』のかわりに『グライド』を使っていこう。とくに『キーブレード解放』は、飛んでくる光弾が本編で戦ったときよりもかなり速く、『グライド』以外ではまず避け切れない。

HPが残り40%未満になったあとのロクサスは、『キーブレード投げ』の攻撃を最後までくり出す。いったん食らうと残りの攻撃もまず当たってしまうので、あぶないと思ったら『トリニティリミット(1人版)』かフォームチェンジを使って脱出したい。



⬅ロクサスが向かってきたら、横へと大きくまわりこむように『グライド』で飛ぶことで、直後にくる攻撃を避ける。



⬅『連続振り』を避けた場合は、ロクサスが跳びのくところにいったん着地し、最後の直進を弾き返してコンボを当てよう。

△リアクションコマンド

スライドターン

表示タイミング: ソラがキーブレードを奪っている状態で、接近したロクサスがソラの背後をとる画面に切りかわってから約0.3秒後〜約0.8秒後のあいだ

効果: すばやくロクサスの背後へまわりこんで、『奪還時攻撃』をかわし、相手を一瞬とまどわせる。なお、リアクションコマンドを使ったかどうかにかかわらず、ロクサスはキーブレードを取り返す

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.25	×0.25	×0.25	×0.25	×0.25

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
連続振り タイプ (※1)	連続攻撃:×1.0または×0.25 直進:2.0(5ヒット目以降は×0.5) 衝撃波:×1.5	(※2)
	連続攻撃のあと跳びのき、衝撃波を発しながら直進する	
旋風振り タイプ 物理	×1.5(2〜3ヒット目は×0.25、4ヒット目は×0.5)	△
	身構えたのち周囲に旋風を放つ	
空中回転振り タイプ 物理	回転:×1.0(2ヒット目以降は×0.25) 着地時:×1.5(2ヒット目以降は×0.5)	△
	空中で縦回転しながら前方へ落下する	
キーブレード投げ タイプ (※1)	武器&闇の力:×1.0(2ヒット目以降は×0.25) 闇の力トドメ:×1.5(2ヒット目以降は×0.5)	△
	「飛んで近づく→武器を投げつける→離れる」を5回くり返したあと(※3)、飛んで近づいて武器を周囲に振りまわし、最後に身体から闇の力を放つ	
カウンター攻撃 タイプ 物理	×1.0(2ヒット目は×0.25、3ヒット目は×0.5)	△
	すばやく直進し、武器でなぎ払う	
デュエル攻撃 タイプ 物理	×2.5	×
	すれちがいざまに一撃を加える	
奪還時攻撃 タイプ (※1)	ビームの柱:×1.0 武器:×2.5	×
	周囲をビームの柱で囲み、取りもどした武器で攻撃	
スポットビーム タイプ なし	×1.0	×
	各種の攻撃動作中や高速移動中に、ビームの柱を放つ。放つ本数や方向は、動作に準じる	
配置ビーム タイプ なし	×1.0	×
	複数のビームの柱を多彩なパターンで放つ	
キーブレード解放 タイプ なし	×1.0	×
	円形に配置したビームの柱の中央で光を放って浮上し、風景を変えたのち、左右の光球から追尾弾を14発放つ	

※1……連続攻撃&直進&武器:物理、衝撃波&闇の力&ビームの柱:なし
※2……連続攻撃:△、直進:○、衝撃波:×
※3……HPが残り40%以上ある場合は、2回くり返した時点で攻撃を中止する

Others
留まりし思念



出現場所	HP
ディズニーキャッスル 6-6b 礎の間(礎復活後)(全ワールドをクリアしてエンディングを迎えたあと)	3400

※封印コアのHPは91

バトルの制限 パーティーがソラ、ドナルド、グーフィーで固定

オススメアビリティ 『スラッシュアッパー』『エアサイドスラッシュ』『フィニッシュライズ』『ドッジロール』『エアコンボプラス』『フィニッシュプラス』『チャージバーサク』『オートれんけい』

特徴的な行動
- バトル開始直後に、『ビット』と『超乱舞』をのぞくいずれかの攻撃を使う
- 『突進攻撃』か『ウェイブライダー』の動作の終わりぎわをキャンセルして、『突進攻撃』『ウェイブライダー』『ムチ攻撃』のいずれかを使うことが多い(最大3回までくり返す)
- 連続して攻撃を受けるかHPが残り70%まで減ると、『ムチ攻撃』、『突進攻撃』、姿を消すと同時の『ビット』のいずれかで反撃する
- HPが残り40%まで減ると、『ムチ攻撃』→『ビット』で反撃したあと『超乱舞』を使う。以降も、『コマンド変化攻撃』や『コマンド封印攻撃』が当たった直後などに『超乱舞』を使う

バトルを挑む前に、上記のオススメアビリティを装備しておこう(『オートれんけい』は仲間が装備)。空中での最大コンボ数を増やすため、『コンボマイナス』は装備しないほうがいい。

留まりし思念にダメージを与えることができるのは、基本的に「敵が攻撃などの動作を終える直前」にかぎられる。間合いをとって様子をうかがい、相手の行動に応じて回避などを行なったあと、攻撃の終わりぎわのスキにコンボを当てよう。なお、バトル開始直後は『オートれんけい』を装備した仲間に近づき、△ボタンで連携を使うのが一番安全だ。



⬅留まりし思念の攻撃動作の終わりぎわやジャンプの着地ぎわにこちらの攻撃を当てなければ、ダメージは与えられない。

●ダメージ補正について

留まりし思念にダメージを与えても、そのダメージ量は特殊な補正によって大幅に減らされてしまう。ただし、このダメージ補正は、連続して攻撃を当てているあいだは少しずつ緩和されていく。そこで、『たたかう』を当てたら『スラッシュアッパー』などで敵を吹き飛ばし、空中でのコンボ中に「『エアサイドスラッシュ』3〜4回→コンボフィニッシュ」とくり出そう。攻撃回数が多いため補正が一気に緩和され、大ダメージを与えることができる。



⬅MPチャージ中で『たたかう』が『バーサク』になっている場合、空中コンボは『エアサイドスラッシュ』を連発しよう。

●突進を連発してくるときの対処法

空中で何度も突進する『突進攻撃』や『ウェイブライダー』の連発は、留まりし思念の攻撃が長時間つづくうえ、最後に『ムチ攻撃』を使ってくることもあって、対処がとても難しい。そこで、スティッチを呼び出し、わざとダメージを受けてHPを残り少なくすることで、『ウクレレ』を連発してもらおう。こうすれば、留まりし思念が攻撃を終えるときに『ウクレレ』を受けて吹き飛ぶため、簡単に近づいて攻撃できる。



⬅『ウェイブライダー』は『ドッジロール』で下をくぐると避けやすいが、同時にビットを放たれたときなどは難易度が上がる。



➡スティッチがウクレレを弾いていると、間合いに関係なく、留まりし思念がスキを見せた直後に吹き飛ばすことが可能。

●ビットへの対処法

ソラの周囲を飛んで光弾を放ってくるビットは、攻撃を当てる以外に、体当たりしたり障害物にぶつけたりしても壊せる。敵が大量のビットを放ったときは壊しても再出現するが、しばらくするとビットがすべて消えるので、『グライド』で逃げるといい。なお、光弾は弾き返せる(威力補正:×1.0)。

●近寄ってきたときや瞬間移動したときの対処法

留まりし思念が、すばやく近寄ってきたり瞬間移動で消えたりすると、直後に何らかの攻撃がくる。『グライド』で逃げるか、リフレク系の魔法で防いだあと、可能であればコンボで反撃しよう。なお、『ムチ攻撃』を受けたときは、遠くへ吹き飛ばされた直後に『エアリカバリー』で体勢を立て直し、サンダー系の魔法を使いながら降下すると、留まりし思念の攻撃後のスキにダメージを与えつつ近づける。



⬅サンダー系の魔法で吹き飛ばして時間をかせげば、距離が離れていても、近づいてコンボを当てることが可能。

●『キャノン砲』で放たれる巨大な光弾への対処法

『キャノン砲』の光弾は、障害物を避けつつ追ってくるうえ、弾き返しても少し進むともどってきてしまうが、弾き返した直後だけは留まりし思念に当たる(威力補正:弾は×3.0、爆発は×5.0)。やや離れた位置で、発射の瞬間に『リフレクトガード』か『エアドッジ』を使って弾き返すと当てやすい。遠くで撃たれたときは、『ドッジロール』で光弾に突っこめば、弾き返せるか安全に爆発させることができる。

●『コマンド封印攻撃』への対処法

『コマンド封印攻撃』はおもに、留まりし思念が瞬間移動した直後か、HPが残り少ない状態で走り寄ってきたときに使ってくる。敵が小さく跳ねた瞬間に『ドッジロール』かリフレク系の魔法を使えばかわせるが、難易度は高い。

『コマンド封印攻撃』を受けると、特定のコマンドが封印されて使えなくなる。ただし、留まりし思念を攻撃することで、その頭上にある封印コアを壊せば、封印を解除できるのだ(くわしい仕組みは右記を参照)。『たたかう』と『れんけい』が封印された場合は、遠距離ではサンダー系の魔法で、近距離ではファイア系の魔法で攻撃しよう。スティッチを呼び出して『ウクレレ』で敵が吹き飛んでいるところに近づくと、ファイア系の魔法を当てやすい。『まほう』と『アイテム』が封印された場合は、ふつうにコンボを当てれば問題はないが、自分でHPを回復する手段がフォームチェンジしかない点には注意。



⬅攻撃を当てたときに留まりし思念がひるんだり吹き飛んだりしたときのみ、封印コアにダメージを与えたことになる。

●『コマンド変化攻撃』への対処法

留まりし思念が武器を弓に変えると、『コマンド変化攻撃』で光の矢を放ってくる。下の写真の方法で矢をすべて避け、直後にロックオンして攻撃しよう。確実性には欠けるが、『ドッジロール』で避けるかわりにリフレク系の魔法の連発で防ぐ手もある。

『コマンド変化攻撃』を受けると、コマンドが変わるうえにソラのHPがじわじわと減っていく(くわしい仕組みは下記を参照)。『グライド』で逃げたりしつつ、カーソルを合わせたコマンドが『エスケープ』に切りかわったら◎ボタンを押して、コマンドの変化を解除しよう。コマンドが切りかわるペースは時間の経過とともに遅くなるため、少し時間をおくと解除がやりやすい。なお、『オートれんけい』を装備した仲間に近づき、△ボタンで連携を使えば、その最中はHPを減らさずに解除が行なえる。



⬅敵が武器を金色に光らせて縦に伸ばすのを確認したら、攻撃時の音に合わせて『ドッジロール』を使い、矢を避けよう。



➡コマンド変化中でも、『オートれんけい』で連携を使用できる(『れんけい』コマンドが封印されているあいだは不可)。

コマンド変化とコマンド封印の仕組み

コマンド封印

『コマンド封印攻撃』がソラに当たると、光の柱の色に応じたコマンドを封印する(下表参照)。封印中は、柱と同じ色の「封印コア」が留まりし思念の頭上に現れ、留まりし思念が攻撃を受けるとそのダメージが封印コアに与えられていく。封印コアのHPがゼロになって壊れると、コマンドの封印が解除される。

柱の色と封印するコマンドの対応

柱の色	封印するコマンド
オレンジ	『たたかう』『れんけい』
青	『まほう』『アイテム』

コマンド変化

『コマンド変化攻撃』がソラに当たると、全コマンドが何の効果もない『——』になった直後、ひとつが『エスケープ』、残りが『フォール』に変わる。この効果中は、『エスケープ』の位置がランダムに切りかわるほか、ソラのHPが1秒につき1.5のペースで減少。『エスケープ』を使うとコマンド変化が解除され、『フォール』を使うとソラがダメージを受ける(威力補正:×4.0)。

●『超乱舞』への対処法

HPが残り50%まで減った留まりし思念は、周囲を薄暗くして『超乱舞』を使ってくるようになる。下の写真の方法で対処し、直後にコンボを当てよう。防御や回避に失敗してダメージを受けたときも、一番最後に使ってくるなぎ払いを『エアリカバリー』で回避すると、直後に反撃できる。なお、コンボの攻撃回数を少なめにすることで、途中で反撃をさせなければ、留まりし思念は高い確率でふたたび『超乱舞』を使う。つまり、「『超乱舞』を回避や防御→コンボで攻撃」をくり返せるのだ。



←留まりし思念が身構えたのちに近づいてきたら、『グライド』で逃げるか、『リフレクトガード』を3回使って攻撃を防ぐ。



←つづけて『グライド』でフィールドの外周沿いを飛ぶ。最高速度で直進すれば、歯車状の光はギリギリでソラに届かない。



←画面外で攻撃を空振りする音が止まった直後にフィールドの外周へ着地し、ロックオンしたあと外周に背中を向ける。



←敵が武器を振って消えた瞬間から『リフレクトガード』を5回使い、残りの攻撃を防ぐ。ロックオンも使うとなおいい。

落とすプライズ

条件		
青色の封印コアにダメージを与えたとき	HP	小×1
青色の封印コアを壊したとき	HP	大×10
オレンジ色の封印コアにダメージを与えたとき	MP	小×2
オレンジ色の封印コアを壊したとき	MP	大×10

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

※留まりし思念と封印コアで共通

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ドリル攻撃 タイプ 物理	武器：×1.0　歯車：×0.5（最後は×1.0）	△
	武器を盾の形に変えて左右に振ったあと、ドリル回転する歯車状の光で攻撃	
キャノン砲 タイプ 物理	武器：×0.5　光弾：5.0　爆発：×3.0	（※1）
	武器を大砲に変えて、ソラを追尾する巨大な光弾を発射。光弾は着弾時に爆発する	
突進攻撃 タイプ 物理	×1.5	△
	滑空しながら突っこむのを3回くり返す	
ウェイブライダー タイプ （※2）	変形：×0.5　突進開始：×1.5 突進中：×1.0または×0.5 重力場：×1.0　氷の弾：×0.5	△
	武器を乗り物に変えて、超高速で飛びながら突進をくり返す。動作中に、きりもみ回転をしながら突っこんだり、重力場でソラたちを引き寄せたり、氷の弾を2発放ったりすることもある	
ムチ攻撃 タイプ 物理	×1.0または×0.5	△
	武器をムチに変えて、激しく振りまわす	
コマンド封印攻撃 タイプ 物理	×1.0	×
	小さく跳ねて武器を地面に突き立て、周囲にオレンジ色か青色の光の柱を立てる。ソラに当たったら、柱の色に応じたコマンドを封印する	
コマンド変化攻撃 タイプ 物理	光の矢：×1.0　重力場：×1.0 コマンド変化中：（※3）	×
	武器を弓に変えて、光の矢を3回（まれに4回）放ち、ソラに当たったら光でしばりつけたのちコマンドを変化させる。放つ直前には、瞬間移動することが多い。また、放つときに重力場でソラたちを引き寄せることもある	
ビット タイプ 物理	光弾：×0.25	○
	姿を消して多数のビットを放つか、ほかの攻撃と同時に2個のビットを放つ。ビットはソラの周囲で宙にとどまり、光弾を発射する。何かに接触するとビットは壊れる	
超乱舞 タイプ 物理	開始時の光：×0.5 武器＆突進：×1.0（※4） 歯車：×0.25（最後は×1.0） 衝撃波：×0.5 回転なぎ払い：×8.0	△
	地面から光を発して身構えたのち、「近づいて武器を連続して振る→武器をふたつに分割して横に振る→瞬間移動して歯車状の光で切り刻む→武器を剣の形にして振りまわす→瞬間移動して突進を2回→急降下突き→ソラの周囲で武器を連続して振る→横に回転してなぎ払いながら突っこむ」と攻撃	

※1……武器：△、光弾：○、爆発：×
※2……氷の弾：ブリザド、ほかの攻撃：物理
※3……約0.67秒ごとに1のダメージ
※4……なぎ払いの前にくり出す連続振りは×0.5（最後は×1.0）

その他の変更点編

ここまで紹介してきたこと以外にも、FM版のエネミーには、さまざまな変更がほどこされている。それらの要素をまとめて紹介していこう。

追加ボス敵を倒したときに手に入るごほうび

FM版で新たに追加されたボス敵とのバトルに勝利すると、右記のアイテムなどが入手できる。いずれも強敵ばかりなので、P.67～103の攻略法を参考にして挑んでみるといい。



⬅新しく追加された武器や合成用のレシピ、貴重な合成素材などがもらえるのだ。



➡XIII機関の再現データと留まりし思念は、一度倒したあとでも再挑戦が可能。

追加ボス敵を倒したときにもらえるごほうび

	敵の名前	もらえるごほうび
ボス敵	ロクサス(本編)	めぐりあう二人、裏アンセムレポート8(※1)
ボス敵	留まりし思念	つながりの証(2回目以降は、現れた幻影)
アブセント・シルエット	ゼクシオン	レシピ『影の書物』、失われた幻影
アブセント・シルエット	ラクシーヌ	レシピ『ひめたる雷』、失われた幻影
アブセント・シルエット	レクセウス	レシピ『力をこえる力』、失われた幻影
アブセント・シルエット	ヴィクセン	レシピ『究明の導き』、失われた幻影
アブセント・シルエット	マールーシャ	レシピ『かれない花』、失われた幻影
XIII機関の再現データ	ゼムナス	パワーアップ
XIII機関の再現データ	アクセル、ロクサス	マジックアップ
XIII機関の再現データ	シグバール、ザルディン、サイクス	ガードアップ
XIII機関の再現データ	デミックス、ルクソード	APアップ
XIII機関の再現データ	ゼクシオン、ラクシーヌ、レクセウス、ヴィクセン、マールーシャ	失われた幻影

※1……ルクソードを倒すと裏アンセムレポート9が、サイクスを倒すと裏アンセムレポート12がもらえるように変更された

勝利ボーナスが獲得できるようになったバトル

ロクサス編の4日目に戦うアクセルと、ラストバトルの最後に戦うゼムナス、そしてFM版で追加された8つのバトルで、新たに勝利ボーナスが得られるようになった。オリジナル版からある勝利ボーナスも内容が一部変更されているので、P.43のリストで確認しておこう。

新たに獲得できるようになった勝利ボーナスによる成長

条件	成長の内容
アクセル(1回目)を倒す	【ロクサス】『ライブラ』
オリンポスコロシアムでアブセント・シルエットのゼクシオンを倒す	【ソラ】アイテム装備数+1 【ドナルド】HP+3 【グーフィー】『クライシスハーフ』
ポートロイヤルでアブセント・シルエットのラクシーヌを倒す	【ソラ】MP+10 【ドナルド】アイテム装備数+1 【グーフィー】HP+4
トワイライトタウンでアブセント・シルエットのレクセウスを倒す	【ソラ】アクセサリ装備数+1 【ドナルド】HP+3 【グーフィー】アイテム装備数+1
アグラバーでアブセント・シルエットのヴィクセンを倒す	【ソラ】防具装備数+1 【ドナルド】HP+3 【グーフィー】HP+4
ビーストキャッスルでアブセント・シルエットのマールーシャを倒す	【ソラ】ドライヴゲージ+1 【ドナルド】HP+3 【グーフィー】HP+4
存在しなかった世界でロクサス(本編)を倒す	【ソラ】HP+5、『コンボマスター』
存在しなかった世界でゼムナス(2回目)を倒す	【ソラ】ドライヴゲージ+1 【リク】HP+25
ホロウバスティオンの 2-19 追憶への誘いで敵を全滅させる(→P.175)	【ソラ】アイテム装備数+1 【ドナルド】HP+3 【グーフィー】HP+4
ディズニーキャッスルで留まりし思念を倒す	【ソラ】ドライヴゲージ+1 【ドナルド】HP+3 【グーフィー】HP+4

バトルレベルが特別な値になるバトル

FM版で追加されたアブセント・シルエット戦や、追憶の洞でのバトルでは、下記のように専用のバトルレベルが適用される。また、ミニゲーム『冥界闘技場』の大会レベルが4つとも上がり、よりスリリングなバトルが楽しめるようになったのだ。

バトルレベルに応じた敵の基礎ステータス(FM版にて追加・変更されたもののみ)

バトルレベル	基礎HP	基礎攻撃力	基礎防御力	そのバトルレベルになるマップや状況
25	59	25	14	アブセント・シルエットのゼクシオン戦、『冥界闘技場：ペイン&パニックカップ』
30	67	29	16	『冥界闘技場：ケルベロスカップ』
32	71	31	17	アブセント・シルエットのラクシーヌ戦
34	74	32	18	『XIIIキノコ』(NO.5、NO.7、NO.10のみ)
35	76	34	19	ホロウバスティオンの 2-15 追憶の洞：最深部、 2-16a 追憶の洞：坑道(下層)
40	84	37	21	アブセント・シルエットのレクセウス戦
45	92	42	24	『冥界闘技場：タイタンカップ』
50	100	45	26	アブセント・シルエットのヴィクセン戦
55	109	50	29	ホロウバスティオンの 2-18 追憶の洞：機関部、 2-16b 追憶の洞：坑道(中層)、『冥界闘技場：運命の女神カップ』
75	142	67	39	ホロウバスティオンの 2-19 追憶への誘い
80	150	70	41	アブセント・シルエットのマールーシャ戦
99	181	86	51	ホロウバスティオンの 2-20 集積の庭園(XIII機関の再現データ戦)、留まりし思念戦

※追憶の洞に出現するノーマル敵以外とのバトルでは、経験値は得られない
※追加ノーマル敵を倒したときの経験値は、P.61〜66を参照
※バトルレベルが75のときの基礎経験値は400

出現するノーマル敵が変更になったマップ

一部のマップでは、出現する敵が以下のように変更された。下記以外にも、マップ内にXIIIキノコ(→P.113)が出現する場合は、ノーマル敵が出現しなくなるので覚えておこう。

タイムレス・リバー

ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしたあとは、バトルレベルが上昇するのと同時に、出現する敵が一新される。オリジナル版ではHPの低い敵が数多く出現したが、FM版ではラージボディなどの倒しづらい敵が増えたため、各種フォームの経験値をかせぐのが難しくなったのだ。

プライド・ランド

11-11 頂上を訪れるたびに再出現していたラビットスラスターの大群が、FM版ではマップを訪れたときに75%の確率でラビットスラスター1体のみになるよう変更。このためFM版では、短時間で一気にレベルを上げるには不向きな場所になってしまった。

存在しなかった世界

出現する敵がふたつのマップで変更され、オリジナル版よりも敵の総数が減少。そのほか、リクが加入したあとおよびゼムナス(1回目)を倒したあとで、下の写真のように出現する敵の種類が大きく変わるようになった。



←リク加入後は 15-2 断片を紡ぐ道と 15-3 記憶の摩天楼に、ノーバディのみが出現するようになる。



➡ゼムナスを倒したあとは、存在しなかった世界の5つのマップで、出現する敵の数と種類が変化。

ページの見かた
追加ノーマル敵編
追加ボス敵編
基礎知識
アブセント・シルエット
ロクサス
XIII機関の再現データ
留まりし思念
その他の変更点編

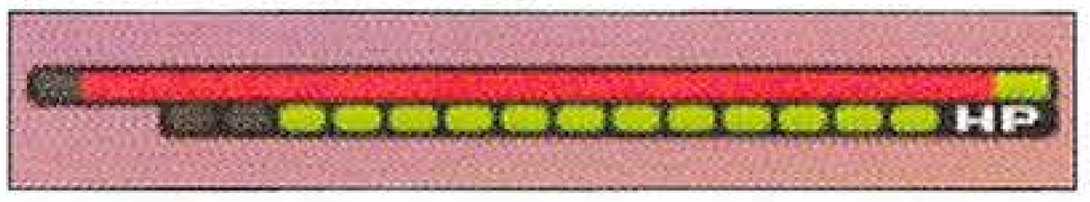
ボス敵に与えるダメージに関する変更点

与えるダメージ量の上限値の引き下げ

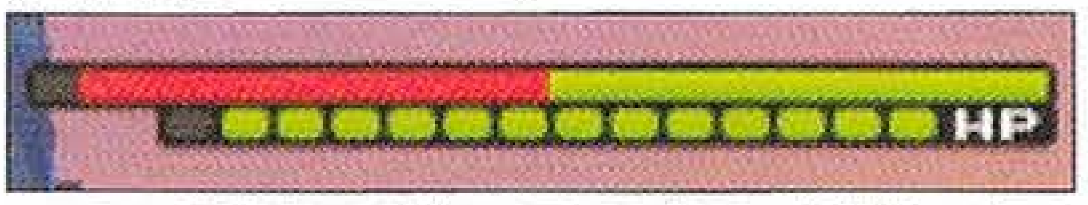
FM版では、バルボッサ以降のボス敵とセフィロスに与える一撃あたりのダメージ量の上限値が、下の写真のようにオリジナル版の約50～70%程度に抑えられた。

例：セフィロスに与えるダメージ量のちがい

オリジナル版



FM版



※ソラの攻撃力が86の状態で、同じアビリティを装備して「ストライドブレイク」を使用した場合

「タイプなし」のダメージ変動率の変更

オリジナル版では、「タイプなし」の攻撃である『エクスプロージョン』やリフレク系の魔法などは、大半のボス敵に通常の50～75%のダメージしか与えられなかった。しかしFM版では、ダメージの変動率が「×1.0」に変更され、与えられるダメージが格段に増えたのだ(ブギー、シグバール、ティファは変更なし)。



←リフレク系の魔法は、威力補正が大幅に強化されたこともあり、ボス敵に対して有効な攻撃手段になった。

ハートレスの色が一新

FM版では、大半のハートレスの色が変更された。そうしたハートレスたちのCGをすべて紹介しよう。色が変更になったハートレスは、ジミニーメモの「ハートレス攻略事典」で名前の左側にあるCGも新しくなっているので、オリジナル版と見くらべてみるのもいいだろう。



ソルジャー



ラージボディ



エアパイレーツ



トリックゴースト



マッドドッグ



フックバット



ブックマスター



ミニッツボム


バルクベンダー
フォーチュンテラー
ハンマーボディ
モールドリル
エイミングキャノン
ランスソルジャー
モーニングスター
ファットバンディット
ルナバンディット
ワイトナイト
グレイブヤード
エアロプレーン
トイソルジャー
ホットロッド
アサルトライダー


シャーマン
エアリアルノッカー
ラウドネス
リビングボーン
トルネードステップ
ゲートガーディアン
クリーププラント
ストームライダー
プリズンキーパー
イルミネーター
グリムリーパー
（通常の姿）
グリムリーパー
（呪われた姿）
グラウンドシェーカー

ステータスや使う攻撃などの変更点

オリジナル版から登場しているエネミーたちも、いろいろな数値が見直され、ゲーム全体のバランスが調整されている。

シャドウ
フレアグローブ
アイスキューブ

- 経験値補正が「×0.2」から「×0.15」に下がった

ラピットスラスター

- 落とすプライズが、「MPプライズ(小)×1」から「HPプライズ(小)×1」に変わった
- 経験値補正が「×0.2」から「×0.15」に下がった
- 地上で『クチバシ突撃』が連続でヒットしにくくなった
- 『クチバシ突進』の威力補正が「×0.5」から「×0.65」に上がった



←敵が落とすプライズを拾うとHPが回復してしまうので、『EXPチャンス』の効果を得たまま戦いつづけるのは以前より難しい。

ラージボディ
ホットロッド
アサルトライダー

- 落とすプライズが、「HPプライズ(大)×2、ドライヴプライズ(大)×4」から「HPプライズ(大)×2、ドライヴプライズ(大)×2」に減った
- 経験値補正が「×2.5」から「×2.0」に下がった

モーニングスター

- 落とすプライズが、「HPプライズ(大)×2、ドライヴプライズ(大)×4」から「HPプライズ(大)×2、ドライヴプライズ(大)×2」に減った
- 経験値補正が「×2.5」から「×2.0」に下がった
- 『回転なぎ払い』『鉄球パンチ』『回転トゲアタック』の威力補正が、それぞれ「×0.25」「×1.0(2ヒット目以降は×0.5)」「×1.5」に下がった

クリムゾンジャズ
ファットバンディット
グレイブヤード
トイソルジャー
ターミネーター

- 落とすプライズが、「MPプライズ(大)×2、ドライヴプライズ(大)×4」から「MPプライズ(大)×2、ドライヴプライズ(大)×2」に減った
- 経験値補正が「×2.5」から「×2.0」に下がった

リビングボーン

- 落とすプライズが、「MPプライズ(大)×2、マニー(中)×4」から「MPプライズ(大)×2、マニー(中)×2」に減った
- 経験値補正が「×2.5」から「×2.0」に下がった

エアパイレーツ

- ダメージを受けた直後でなくても、『突進蹴り』を使うようになった
- リアクションコマンド『エアツイスター』の、キーブレードを振り下ろす部分の威力補正が「×2.0」から「×4.0」に上がった

ミニッツボム

- リアクションコマンドの名前が、『ドッジロール』から『スイッチロール』に変わった

バルクベンダー

- ハロウィンタウンで出現したときの外見が、クリスマス風にアレンジされた
- 経験値補正が「×5.0」から「×10.0」に上がった
- 落とす合成素材が、「うるおいの○○」から「満たされる○○」に変更になった
- HPが減っていく速さが約1.3倍になった
- 移動方法を切りかえる直前に大きく横に飛び跳ねて、ソラから離れるようになった
- ソラが近くにいると、上方向だけではなく、横方向にも大きく飛び跳ねるようになった
- プレイデータのロード後にビーストキャッスルの 4-5 西ホールをはじめて訪れたときも、現れるかどうかはランダムになった

アーマーナイト

- 経験値補正が「×0.2」から「×0.15」に下がった
- リアクションコマンド『ライジングサン』が表示される時間が短くなった
- 『足払い斬り』が密着状態でも当たるようになり、威力補正が「×0.5」から「×0.65」に上がった
- 『回転突進』『ジャンプ突進』の威力補正が「×0.5」から「×1.0」に上がった

サーヴィランス

- 『ツインレーザー』の威力補正が「×0.65」から「×1.5」に上がった
- 『チャージレーザー』の当たる範囲が広がり、威力補正が「×0.25」から「×0.65」に上がった



⬅ホロウバスティオンのエピソード2で、ソラひとりで1000体と戦うバトルは、上記2体の調整により、難易度が上がった。

ダスク
クリーパー

- 「満たされる○○」を落とさなくなった

ドラグーン、アサシン、サムライ
スナイパー、ダンサー、バーサーカー
ギャンブラー、ソーサラー

- 「満たされる○○」を落とさなくなった
- 落とすプライズが、「MPプライズ(大)×6」から「MPプライズ(小)×2、MPプライズ(大)×2」に減った
- 経験値補正が「×2.5」から「×2.0」に下がった

アサシン

- リアクションコマンド『メルトブレイク』を使うと、アサシンが倒れるようになった

サムライ

- リアクションコマンド『デュエルバウト』で、『ジ・エンド』が表示されるまでの時間が1.0〜3.0秒のランダムになった

ギャンブラー

- リアクションコマンド『ゲームスタート』『ダイスストップ』が表示される距離が、オリジナル版の2倍程度に広がった
- カードゲームやダイスゲームに勝ったときに、たそがれのかけら(12%)やノーバディガード(3%)を落とすようになった



⬅性能の良いノーバディガードが簡単に手に入るようになった。マニーをかせぐついでに入手しよう。

不死の海賊A〜C

- 経験値補正が「×2.5」から「×2.0」に下がった

スカーの幻影

- ソラがたくさんの攻撃かフィニッシュ技を当てることでのみ倒せるようになった

ビビの幻影

- 経験値が1からゼロに減った

アクセル(2回目)

- リアクションコマンド『バーストエッジ』の威力補正が「×1.0(吹き飛ばしは×3.0)」に上がった

ブラックソーン

- 連続で攻撃を当てつづけたときに、反撃してくる確率が上がった

バルボッサ

- リアクションコマンド『ツインカウンタ』『ソニックダイブ』『リバースエッジ』の威力補正が、それぞれ「×2.0」「×4.0」「×4.0」に下がった

ボルケーノロード&ブリザードロード

- アグラバーのエピソード1で登場したときのHPが、351から432に増えた(ポートロイヤルのエピソード2クリア後に訪れた場合は、527から648に増えた)

ブギー

- 『サンダーギミック』が、武器や『リフレクトガード』で弾き返せなくなった
- リアクションコマンド『ナイスショット』を使ったあとソラがすぐに動けるようになった

危険プログラム

- HPが640から960に増えた

デミックス

- 水の分身の落とすプライズが、「HPプライズ(小)×1」から「MPプライズ(小)×1」に変わった
- HPが残り半分まで減ったあとに使う『水の舞踊』の制限時間が、10秒から15秒に延びた
- リアクションコマンド『ライブジャック』で、トドメを刺せるようになった

ザルディン

- ソラが『ジャンプ』を使ったときの威力補正が、「突き：×1.5、衝撃波：×0.5」に下がった
- バトルが長引いたときも、『あやつりの風』をたまに使うようになった
- 『絶望の風』の当たる範囲がせまくなり、この技を使ったあと、すぐには『ヤリ乱舞』を使わないようになった



←オリジナル版より威力は下がったが、『ジャンプ』を連発したときに与えるダメージ量はかなりのもの。



➡『絶望の風』のあとは『守りの風』を使う。攻撃を無効化する状態が長時間つづくことがなくなったのだ。

ハデス

- 『ファイガボール』の威力補正が、「×1.5」から「×1.0」に下がった

実験体

- 連続で攻撃を当てつづけたときに、反撃してくる確率が上がった

ルクソード

- カードの落とすプライズが、「MPプライズ(小)×10、MPプライズ(大)×5」から「MPプライズ(小)×4、MPプライズ(大)×2」に減った

サイクス

- リアクションコマンド『ストライド』『マグナストーム』の威力補正が、それぞれ「×0.5」「×0.5（最後の一撃は×3.0）」に下がった



←『ストライド』からの攻撃をすべて命中させても、ダメージ量の合計はオリジナル版の3分の1程度。

ゼムナス(1回目)

- エアリアルブレードによる攻撃の当たる範囲が広がった
- 2回目以降の『無へのいざない』を使うタイミングが、HPが残り15%以下のときになった
- ソラが『無へのいざない』を受けたときに、ゼムナスがビルの上へ移動するまでは、ソラのHPが減らなくなった
- 『スパークウォール』のタイプがダークからサンダーになり、威力補正が「×0.5」から「×1.5（2ヒット目以降は「×0.25」）」に上がった
- 『ビル落下攻撃』の威力補正が、斬撃＆蹴りは「×2.0」、追加は「×30.0」に上がった
- リアクションコマンド『とどめ』が表示される時間が、0.5秒から0.25秒に短縮された
- リアクションコマンド『うちやぶる』『とどめ』の威力補正が、それぞれ「×1.0」「×4.0」から「×5.0」「×15.0」に上がった



←『ビル落下攻撃』の威力補正が大幅アップ。ただし、この攻撃を受けてもソラのHPは1より減らない。

ユニット

- HPが20から16に下がった
- 『波動砲』の威力補正が、「×6.0（2ヒット目以降は2／30秒ごとに1）」に上がった



←フローティングマインBをユニットにぶつけると1のダメージを与えられる点は、オリジナル版と共通だ。

ゼムナス（ドラゴン）

- 各パーツのHPが、1ヵ所目から順に600、1200、1200、1000、1000に下がった
- リアクションコマンド『オーバーレイ』の威力補正が「×1.0（ドラゴンには×0.65）」に上がった



←敵のHPが大幅に低下し、リアクションコマンドが強化されたため、ずいぶんとバトルがラクになった。

フローティングマインB

スピーダーB

ミサイラーB

- HPが100から50、経験値が80から60に下がった

ゼムナス（鎧）

- 『レーザー』『魔法陣レーザー』の当たる範囲が広がった



←当たる範囲が広くなったものの、以前と同じように『エアドッジ』や『グライド』でかわすことが可能。

ゼムナス（2回目）

- 『スパークボム』のタイプが、ダークからサンダーに変わった
- 『スパークウォール』を受けたリクが横方向に吹き飛ばされるようになり、ひるんでいる時間も少し短くなった
- 『イバラビーム』の当たる範囲が広がり、リアクションコマンド『スライドターン』が表示される時間が短くなった



←ダークタイプの技をひとつも使わなくなったため、防具はサンダータイプを軽減できるものを優先しよう。



➡リクを操作しているときに『スパークウォール』を受けても、立て直しが比較的ラクになったと言える。



←『イバラビーム』は、かなりの広範囲を攻撃する技。オリジナル版よりも回避しづらいので注意。

セフィロス

- 『メテオ』を使ったときに降ってくる隕石の間隔が広がったことで、コンボがときおり途切れるようになった



←コンボが途切れたら、その時点で『コンボリーヴ』の効果が失われる。残りHPには細心の注意を払おう。

















#3

キングダム ハーツII ファイナル ミックス SIDE

KINGDOM HEARTS II Final Mix SIDE

XIIIキノコ



















XIIIキノコとのデュエルに挑戦しよう!

FM版では、13体のキノコ型ハートレス「XIIIキノコ」が新たに登場。ミニゲーム風に仕立てられたデュエルに挑み、すべてのキノコを満足させれば、特別なごほうびがもらえるのだ。

XIIIキノコとのデュエルの特徴

特定のエピソードをクリアするなどの条件を満たすと、それぞれ決められたマップ上にXIIIキノコが1体ずつ出現する。そのままでは戦えないが、キノコに近づくと表示されるリアクションコマンド『レディ・ゴー！』を行なえば、彼らとのデュエルをはじめられるのだ。

相手となるXIIIキノコごとにデュエルの内容は異なるものの、左下に記した特徴はどのデュエルでも共通。XIIIキノコをすべて満足させるのはかなり難しいが、以降のページを参考にチャレンジしてみよう。

XIIIキノコとのデュエルに共通する特徴

- ◆敵の攻撃はソラたちにダメージを与えない
- ◆ソラのステータスやアビリティの影響を受ける
- ◆ゲームモードによって、与えるダメージが変化することはない
- ◆途中でマップから出るとデュエルは終了する
- ◆スコアやタイムがジミニーメモに記録される
- ◆ジミニーメモのクエストリストに登録された目標を達成するとXIIIキノコが満足する



⬅NO.13以外のXIIIキノコたちには、満足させたあとも何度でもデュエルを挑める。

デュエルのごほうび

NO.13以外のXIIIキノコは、デュエルの成績(評価)に応じてセットでプライズを落とす。セットには「合成プライズ」と「武器プライズ」の2種類があり、それぞれの内容は以下の表のとおりだ。各デュエルにおける評価基準は、該当するキノコのページを参照してほしい。また、すべてのXIIIキノコを満足させると、特別なごほうび(→P.128)がもらえる。

評価ごとの合成プライズ

評価	落とすプライズ
S・A	マニー(大)×5、安らぎの結晶、(※1)
B	マニー(中)×3、安らぎの結晶、ドライヴリカバー、(※1)
C	マニー(中)×1、安らぎの魔石、(※1)
D	マニー(小)×3、安らぎのしずく、(※1)
E	マニー(小)×1、安らぎのかけら、テント、ドライヴリカバー

※1……追加でその評価より下のプライズをすべて落とす

評価ごとの武器プライズ

評価	落とすプライズ(奇数ナンバーのキノコの場合)	落とすプライズ(偶数ナンバーのキノコの場合)
S	MP(大)×5、ドライヴ(小)×5、ドライヴ(大)×5、プレミアムキノコ(各100%)	HP(大)×5、ドライヴ(小)×5、ドライヴ(大)×5、リミテッドキノコ(各100%)
A	【MP(大)×3、プレシャスキノコ+(各90%)】または【MP(大)×5、ドライヴ(小)×5、ドライヴ(大)×5、プレミアムキノコ(各10%)】	【HP(大)×3、プラチアルキノコ+(各90%)】または【HP(大)×5、ドライヴ(小)×5、ドライヴ(大)×5、リミテッドキノコ(各10%)】
B	【MP(大)×3、プレシャスキノコ(各85%)】または【MP(大)×3、プレシャスキノコ+(各15%)】	【HP(大)×3、プラチアルキノコ(各85%)】または【HP(大)×3、プラチアルキノコ+(各15%)】
C	【MP(小)×3、プレジャーキノコ+(各75%)】または【MP(大)×3、プレシャスキノコ(各25%)】	【HP(小)×3、ハッピーキノコ+(各75%)】または【HP(大)×3、プラチアルキノコ(各25%)】
D	【MP(小)×3、プレジャーキノコ(各65%)】または【MP(小)×3、プレジャーキノコ+(各35%)】	【HP(小)×3、ハッピーキノコ(各65%)】または【HP(小)×3、ハッピーキノコ+(各35%)】
E	MP(小)×3、プレジャーキノコ(各55%)	HP(小)×3、ハッピーキノコ(各55%)



一族最強の猛者

NO.1

出現場所

存在しなかった世界



15-3 記憶の摩天楼
(→P.216)

デュエルができるようになる条件

ゲームをクリアし、クリアデータをロードする

このキノコを満足させる方法

攻撃を70回以上当てる

デュエルのルール 制限時間内にたくさんの攻撃をヒットさせる

制限時間の30秒以内に、NO.1にどれだけ多く攻撃を当てられるかに挑む。デュエルがはじまると、敵はソラの背後にすばやくまわりこみ、突進を仕掛けてくる。下のように変化するリアクションコマンドを活用して、突進を防いで敵にスキを作り、攻撃を当てよう。

NO.1は基本的にあらゆる攻撃を無効化するが、『ハイスライド』を成功させれば、3秒のあいだ無防備な状態になる。このとき、こちらの攻撃を9回当てると、攻撃を無効化する状態にもどってしまうので、ふたたび『ハイスライド』でスキを作ろう。制限時間が過ぎると敵が姿を消し、デュエルは終了となる。

敵がまわりこんできたときのリアクションコマンドの変化

START → 0.6秒間 △スライドターン → 0.1秒間 △ハイスライド

※『スライドターン』を使うと、敵がふたたびまわりこんできたうえでSTARTにもどるのでタイムロスになる

評価基準

評価	スコア	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	99	99
A	90～98	94～98
B	70～89	80～93
C	60～69	65～79
D	50～59	55～64
E	40～49	45～54



←連続で攻撃を当てないと、9回当てる前に敵が攻撃を無効化する状態にもどることも。



➡突進を受けると大きく吹き飛ばされ、つぎのリアクションコマンドに対応しにくくなる。

攻略法 『ハイスライド』のタイミングを覚えよう

『ハイスライド』で敵にスキを作ったときに、いかにすばやく攻撃を9回当てるかがポイント。ファイナルフォームで『たたかう』を1回実行したときに出る『ファイナル地上交差振り』→『ファイナル地上突き』の連続攻撃はちょうど9回ヒットするので、この攻撃を使うといい。ファイナルフォームになってデュエルを開始したら、「『ハイスライド』→『たたかう』を1回行なう」をくり返すだけでOKだ。『ハイスライド』の表示時間は0.1秒と非常に短いので、確実に使えるよう、表示されるタイミングをしっかりと覚えておきたい。

必要なフォーム&装備&アビリティ

- フォーム：ファイナルフォーム
- 装備：――
- アビリティ：――



←『ハイスライド』が表示されるのを見てから△ボタンを押しても、まず間に合わない。



変幻自在の射手

NO.2

出現場所

ハロウィンタウン

10-11 クリスマス広場
(→P.204)

デュエルができるようになる条件

ハロウィンタウンのエピソード2をクリアする

このキノコを満足させる方法

スコアを80ポイント以上獲得する

デュエルのルール 敵の攻撃をやりすごそう

NO.2が放つ光の弾を、よけたり弾き返したりしてスコアをかせぐ。スコアは、光の弾をよけた場合は1ポイント、弾き返した場合は2ポイントが加算され、弾き返した弾が敵に当たるとさらに1ポイントが加えられるのだ。弾はソラの攻撃や『リフレクトガード』、リフレク系の魔法で弾き返せる。グーフィーの盾に当たったときも弾き返せるが、スティッチの『カウンターショット』は無効なので注意。

NO.2の攻撃には下の表の5種類があり、それぞれ使う回数が決まっている。全部で21回、合計33発の光の弾をすべて撃ち切ると、デュエルは終了となり、敵は姿を消す。

NO.2が使う攻撃

攻撃名	回数	特徴
低速ショット	6回	ゆっくり進む弾を1発放つ
中速ショット	9回	標準的なスピードの弾を1発放つ
高速ショット	3回	速い弾を1発放つ
ワイドショット	2回	5発の弾を放射状に放つ
連射	1回	速い弾を一気に5連射する

評価基準

評価	スコア	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	99	99
A	95〜98	97〜98
B	80〜94	87〜96
C	70〜79	75〜86
D	65〜69	67〜74
E	60〜64	62〜66



⬅敵の攻撃は、使う回数こそ決まっているものの、使う順序は毎回変わってしまう。



➡グーフィーの盾で弾き返しを狙うのはとても難しい。あてにしないほうがいいだろう。

攻略法 リフレク系の魔法を駆使していく

このデュエルでは、敵の攻撃を弾き返せる時間が長いうえにソラの向きを問わないリフレク系の魔法が有効。ただし、コンボフィニッシュを出すと直後に大きなスキができるので、『コンボプラス』やスリーピングライオンを装備してコンボ数を増やしておくといい。

デュエルがはじまったら、NO.2と少しだけ距離を置いて攻撃を待つ。そして、敵が攻撃の動作をはじめるのを確認すると同時にリフレク系の魔法を使い、撃ってくる弾を弾き返そう。途中でMPが足りなくならないように、あらかじめエーテルを用意したり、スティッチを召喚したりしておくこと。

必要なフォーム&装備&アビリティ

- フォーム：通常
- 装備：スリーピングライオン
- アビリティ：コンボプラス



⬅『ワイドショット』や『連射』の前に、敵は前後に移動する。それが見えたらリフレク系の魔法を使おう。



空飛ぶうっかり者

NO.3

出現場所

ビーストキャッスル



4-13 橋

(→P.181)

デュエルができるようになる条件

ビーストキャッスルのエピソード2をクリアする

このキノコを満足させる方法

落とすプライズを450個以上拾う

デュエルのルール 敵が落とすプライズを集める

NO.3が落とすプライズを、たくさん拾い集めるのが目的。敵は「空中をふらふらと飛びながらひとつずつプライズを落とすモード」と「一直線に急加速して大量にプライズを落とすモード」を交互にくり返す。プライズは出現したあとすぐに消えてしまうので、しっかりと敵のあとを追いかけて拾っていこう。プライズを拾えるのはソラのみで、ドナルドやグーフィーなどの仲間は拾えない。

敵の移動ルートは一定ではなく、毎回ちがった動きをするほか、ふらふらと飛ぶときのスピードもモードを切りかえるたびに変わる。ふらふらと飛ぶモードと急加速するモードに8回ずつなって、合計500個のプライズを落としたところでデュエルは終了だ。

評価基準

評価	スコア	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	500	500
A	490〜499	495〜499
B	450〜489	470〜494
C	400〜449	425〜469
D	350〜399	375〜424
E	250〜349	300〜374



←基本的に、敵はソラから離れるような軌道で移動するため、先まわりはできない。

攻略法 『ドロー』をできるだけたくさん身につけよう

プライズを拾える範囲を広げるアビリティ『ドロー』を、いくつ装備できるかが成功のカギをにぎる。ソラのレベルやフォームレベルを上げることで覚えられるものはもちろん、『ドロー』の効果を持つフォローザウィンドやドローリングも装備し、最低でも、4つ以上の『ドロー』の効果を得ておきたい。

準備ができたら、ウィズダムフォームになってデュエルをはじめ、NO.3の少しあとを追うように移動しつつプライズを拾っていこう。相手が急加速したときは『エアスライド』で追いかけ、大量に落とすプライズを確実に拾い集めること。ただし、敵がふらふらと飛ぶときのスピードは3段階あり、もっとも速いときには、ウィズダムフォームでも追いつけない。その場合は『エアスライド』を連続で使って、プライズを多少無視してでもNO.3を追いかけ、つぎの急加速に備えたほうがいい。

必要なフォーム&装備&アビリティ

フォーム	ウィズダムフォーム
装備	フォローザウィンド　ドローリング
アビリティ	ドロー



←装備した『ドロー』の数が多ければ、正確にNO.3を追わなくてもプライズを拾える。



➡『グライド』を使うのも手だが、飛ぶ高さによってはプライズを拾えない場合も。



鬼ごっこが大好き

NO.4

出現場所

ザ・ランド・オブ・ドラゴン



3-10 宮殿入口
(→P.179)

デュエルができるようになる条件

ザ・ランド・オブ・ドラゴンのエピソード1をクリアする(エピソード2のあいだはデュエルができない)

このキノコを満足させる方法

NO.4の分身を85体以上倒す

デュエルのルール つぎつぎ現れる敵を、つかまらずにたくさん倒す

どんどん増えるNO.4の分身から攻撃を受けずに、どれだけたくさん倒せるかに挑む。敵はソラを追いかけ、近づくと飛びかかってくる。この攻撃を受けないようにしながら、敵にこちらの攻撃を当てていけばいいわけだ。ソラが攻撃を受けるか、出現した敵をすべて倒すとデュエルは終了となる。

NO.4の分身はどんな攻撃でも1しかダメージを受けず、マグネ系の魔法を無効化するという特徴を持つ。また、倒した数が増えていくと、下の表のようにHPが増え、同時に出現する数も多くなるのだ。なお、デュエル開始から2分が過ぎるか、総出現数が100体に達すると、それ以上は新たな敵が出現しなくなる。

敵のHPと同時出現数

倒した数	HP	同時出現数
(スタート時)	1	2体
10	2	4体
50	5	6体
75	16	8体

評価基準

評価	スコア	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	―	―
A	―	―
B	85以上	―
C	70～84	77以上
D	60～69	65～76
E	50～59	55～64



←グーフィーの盾を当てた場合もダメージを与えられるが、敵を倒すことはできない。



→敵はときおりジャンプして、一気にソラとの間合いを詰めてくることもあるので注意。

攻略法 ウィズダムフォームで逃げて撃って倒しまくれ

攻撃しながら移動できるうえ『ショット』が使えるウィズダムフォームで挑戦しよう。コンボフィニッシュを出すと直後にスキができてしまうので、アビリティ『チャージバーサク』かフェイタルクレストを装備し、アビリティの効果を得られるよう、つねにMPチャージをしている状態で戦うといい。デュエルをはじめる直前にケアル系の魔法などを使ってMPチャージを開始したら、準備は完了だ。

デュエル中は斜め後方に逃げつつ『ショット』を連発し、MPチャージが終わったらケアル系の魔法を使うことをくり返す。狙いはオートロックオンまかせでかまわない。

必要なフォーム&装備&アビリティ

- **フォーム** ウィズダムフォーム
- **装備** フェイタルクレスト(※1)
- **アビリティ** チャージバーサク(※1)

※1……どちらか一方だけで可



←カメラの向きが変わった拍子に攻撃を受けやすいので、ロックオンは使わないように。



寝ぼすけの体力自慢

NO.5

出現場所

アグラバー



9-10 魔法の洞窟：宝物庫 （→P.200）

デュエルができるようになる条件

アグラバーのエピソード1をクリアする（エピソード2のあいだはデュエルができない）

このキノコを満足させるノルマ

10秒以内にNO.5のHPをゼロにする

デュエルのルール　驚異の回復力を上まわるダメージを与える

NO.5をできるだけ短い時間で倒すのが目的。デュエルをはじめると、画面の左上にタイムが表示され、敵はその場で眠ってしまう。敵のHPをゼロにするか、開始から1分40秒が過ぎるとデュエルは終わり、その時点でのタイムが評価の対象となるのだ。

敵は眠ったまま動かず、こちらを攻撃することもない。ただし、HPが1000もあるうえ、すさまじい勢いでHPを回復しつづけるという特徴を持つ。NO.5を倒すには、この回復力を大きく上まわるダメージを与える必要があるわけだ。ちなみに、NO.5の「攻撃のタイプごとのダメージの変動率」は、下の表のとおり。

攻撃のタイプごとのダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

評価基準

評価	タイム	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	00'03"00以内	00'03"00以内
A	00'03"01～00'05"00	00'03"01～00'04"00
B	00'05"01～00'10"00	00'04"01～00'07"00
C	00'10"01～00'30"00	00'07"01～00'20"00
D	00'30"01～01'00"00	00'20"01～00'45"00
E	01'00"01～01'40"00	00'45"01～01'20"00



⬅デュエルができるようになった直後の時期では、満足にダメージを与えるのも難しい。

攻略法　魔法と武器の同時攻撃でたたみかけよう

ファイナルフォームになり、NO.5に密着してデュエルをはじめたら、ファイア系の魔法を使い、アビリティ『オートアサルト』の効果で出る武器での攻撃と一緒に当てていこう。コンボフィニッシュは敵に当てづらいので、『コンボプラス』やスリーピングライオンを装備してコンボ数を増やし、フィニッシュ技を出にくくしておくといい。さらに、『ファイアアップ』やボンドオブフレイムを身につけ、ファイア系の魔法そのものの威力を上げておくのもポイントだ。

ちなみに、十分な攻撃力（65以上が目安）があれば、フォームチェンジせずに通常のコンボをひたすら当てていくだけでもNO.5を満足させることができる。その場合は、『チャージバーサク』かフェイタルクレストを装備して、コンボが途切れないようにしておこう。

必要なフォーム&装備&アビリティ

フォーム	ファイナルフォーム
装備	ボンドオブフレイム　スリーピングライオン
アビリティ	ファイアアップ、コンボプラス



⬅攻撃中に位置がズレないよう、ソラを完全に静止させてからデュエルをはじめる。



➡フォームチェンジしない場合は、『ドッジスラッシュ』をはずしておくといいだろう。

ノリノリでフォーメーションを組む

NO.6



出現場所

オリンポスコロシアム

5-12 冥界の大空洞:広間 (→P.188)



デュエルができるようになる条件

オリンポスコロシアムのエピソード1をクリアする(エピソード2のあいだはデュエルができない)

このキノコを満足させる方法

45秒以内に61体の分身をすべて倒す

デュエルのルール フォーメーションを見極めて敵を倒す

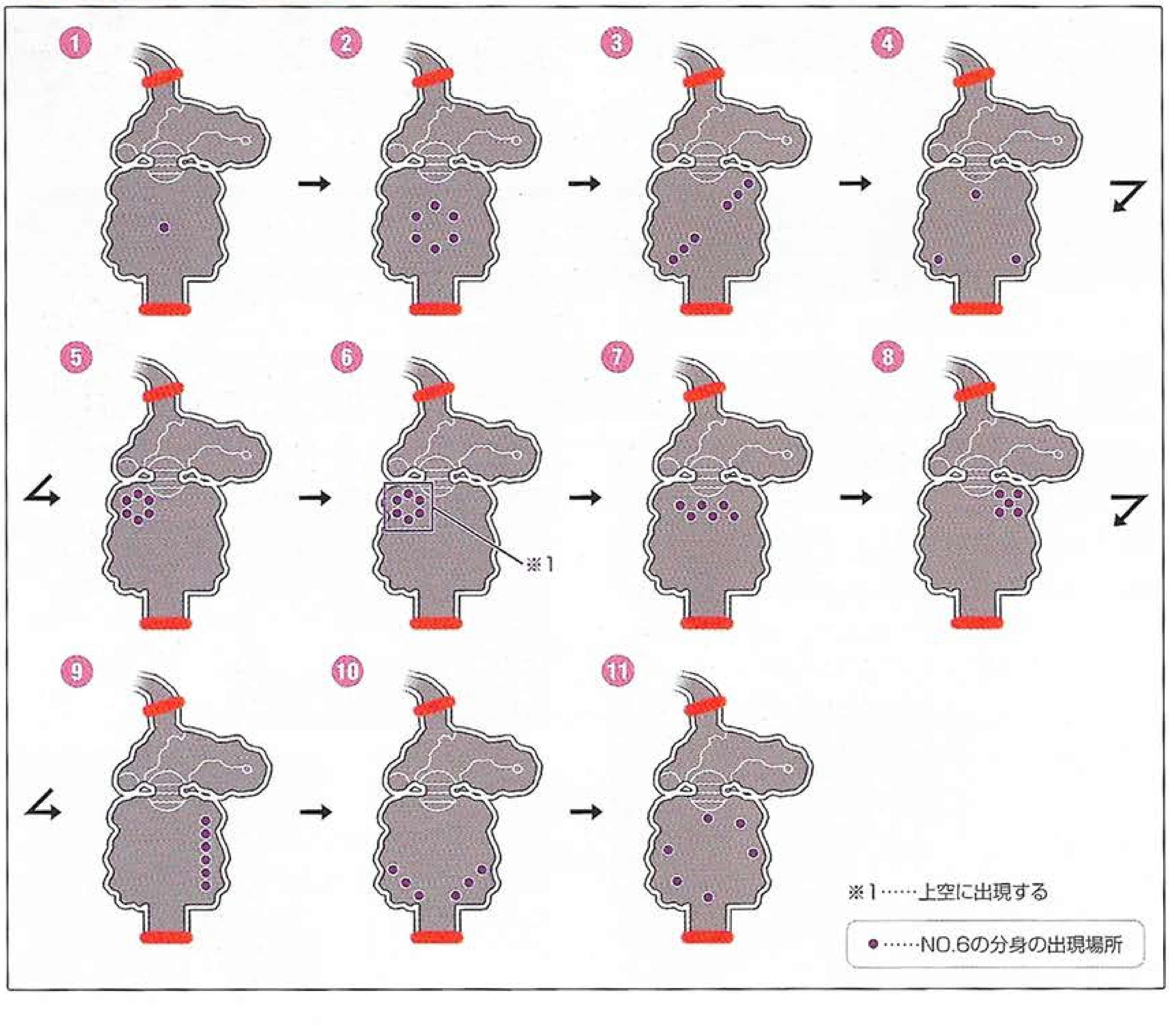
分身したNO.6をすべて倒すまでにかかった時間を競う。NO.6の分身はグループでフォーメーションを組んで現れ、そのグループを全滅させると、つぎのグループが出現するという仕組みだ。すべてのグループの敵を倒せば、画面左上のタイムのカウントが止まって、デュエルは終了となる。

敵のグループのフォーメーションには下の11パターンがあり、グループが出現する順序も決まっている。それぞれの敵のHPは1しかなく、攻撃を1回当てるだけで倒すことが可能だ。ただし、マグネ系の魔法を無効化するほか、『マグネスプラッシュ』の敵を引き寄せる効果や、『トリニティリミット』以外の連携による攻撃が効かない点には注意しよう。

評価基準

評価	タイム	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	00'31"00以内	00'31"00以内
A	00'31"01〜00'40"00	00'31"01〜00'35"00
B	00'40"01〜00'45"00	00'35"01〜00'42"00
C	00'45"01〜01'05"00	00'42"01〜00'55"00
D	01'05"01〜01'20"00	00'55"01〜01'12"00
E	01'20"01〜01'30"00	01'12"01〜01'25"00

敵の出現パターンと出現の順序



※1……上空に出現する

●……NO.6の分身の出現場所

攻略法 フォーメーションごとに魔法を使いわけよう

多くのグループはファイア系、ブリザド系、サンダー系の魔法のいずれかで一網打尽にできる。移動しながら魔法が撃てるファイナルフォームでデュエルをはじめ、敵をロックオンしつつ、以下の手順のように魔法を使っていこう。魔法を当てそこなった敵がいたら、『たたかう』やサンダー系の魔法で片づければいい。『オートロックマジック』で魔法を当てやすくし、『コンボプラス』やスリーピングライオンでスキの大きなフィニッシュを出にくくするのも有効だ。また、途中でMPを回復できるようにエーテルを2個以上装備し、ショートカットに登録しておくのを忘れずに。

必要なフォーム&装備&アビリティ

フォーム	ファイナルフォーム
装備	スリーピングライオン
アビリティ	オートロックマジック、コンボプラス

敵をスムーズに倒す手順



↑デュエルをはじめたら、その場からあまり動かずに、目の前にいる敵を『たたかう』で倒す。



↑つづいて現れる敵にはファイア系の魔法を使う。使うのが早すぎると当たらないので注意。



↑左右に3体ずつ現れる敵には、1発ずつブリザド系の魔法を撃てば、弾が貫通して一気に倒せる。



↑ロックオンしつつサンダー系の魔法を3連発したら、ナビマップで見て左上に移動しよう。



↑敵が組む円陣の中心に飛びこみながらファイア系の魔法を撃ち、エーテルを使っておく。



↑頭上に現れた敵には、ジャンプしてファイア系の魔法を撃つか、サンダー系の魔法で対処。



↑さらに、2列に並んだ敵に向けてブリザド系の魔法を1発撃ち、弾のあとを追うように移動する。



↑すると、ナビマップで見て右上に敵が出現するので、通りすぎつつサンダー系の魔法を放つ。



↑つぎに現れる敵をロックオンしたら、軽くジャンプしてブリザド系の魔法を撃ちながら下へ。



↑ナビマップで見て右下→左下の順に敵に近づき、サンダー系の魔法と『たたかう』で倒そう。



↑最後に現れるグループをサンダー系の魔法と『たたかう』で倒せば、デュエルは終了だ。



※①～⑪の数字は左ページの図と対応している



VII

デンジャラスな暴れ者

NO.7

出現場所

トワイライトタウン



1-12 トンネル
(→P.159)

デュエルできるようになる条件

トワイライトタウンのエピソード2をクリアする

このキノコを満足させる方法

10秒以内にNO.7のHPをゼロにする

デュエルのルール ➤ 攻撃を受けずにすばやく倒せ

1分の制限時間のあいだにNO.7を倒すのが目的。デュエルがはじまると、敵はソラに向かって突進してくるので、この攻撃をうまくやりすごしつつ、敵にダメージを与えていこう。敵のHP（初期値：1000）をゼロにするか、1分が過ぎると、デュエルは終了となる。

NO.7の「攻撃のタイプごとのダメージの変動率」は下記のとおり。また、この敵は、どんな攻撃にもひるまず、吹き飛ぶこともない。そのため、突進をリフレク系の魔法で防いだ場合でも、爆発によるダメージは与えられるものの、突進そのものは止められないのだ。

攻撃のタイプごとのダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

評価基準

評価	タイム	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	00'03"00以内	00'03"00以内
A	00'03"01～00'05"00	00'03"01～00'04"00
B	00'05"01～00'10"00	00'04"01～00'07"00
C	00'10"01～00'30"00	00'07"01～00'20"00
D	00'30"01～00'40"00	00'20"01～00'35"00
E	00'40"01～01'00"00	00'35"01～00'50"00



⬅敵のHPが少なくなると突進が速く正確になり、連続で吹き飛ばされてしまう場合も。

攻略法 ➤ 空中で魔法を連発しよう

マスターフォームになったのち、敵に密着してデュエルを開始。それと同時に、敵の突進を受けないようにジャンプしたら、そのまま空中でサンダー系の魔法を連発し、敵にダメージを与えていこう。魔法の威力を高めるために、フォトンデバッガーと『サンダーアップ』を装備しておき、可能ならば『サンダーアップ』と同じ効果を持つ防具のショックチャーム＋をたくさん用意するといい。魔法力が55程度はほしいので、サブウェポンやアクセサリーで上げておくこと。

必要なフォーム&装備&アビリティ

- フォーム：マスターフォーム
- 装備：フォトンデバッガー
- アビリティ：サンダーアップ



⬅敵が放つ火花より少し高いくらいの位置までジャンプしないと、突進を受けてしまう。





⬆➡魔法力が80以上なら、フォームチェンジせず、敵から離れて『サンダガ』を2発→『リフレガ』という手順でもいい。



地中から空を見上げる

NO.8

出現場所
トワイライトタウン



1-22 不思議な塔
(→P.164)

デュエルができるようになる条件
トワイライトタウンのエピソード2をクリアする

このキノコを満足させる方法
空中で攻撃を85回以上当てる

デュエルのルール　敵を空中にとどめたまま攻撃を連続ヒットさせる

NO.8が空中にいるあいだに、できるだけたくさんの攻撃を当てよう。デュエルをはじめると、ソラは地中に埋まっているNO.8を引き抜いて頭上へと投げるので、敵が地上に落ちないように、空中コンボで攻撃していくのだ。敵が地面に触れるか、空中にいるあいだにソラの攻撃を99回受けるとデュエルは終了し、その時点でのヒット数がスコアとなる。

敵はソラを攻撃することはないが、ある程度連続で攻撃を受けるたびに大きく跳ね飛ぶ性質を持つ。大きく跳ね飛ぶまでのヒット数の間隔は、攻撃を当てるペースが早いほど、また、合計ヒット数が多いほど短くなっていく。ときには、ソラが追いつけないほど遠くに飛んでしまう場合もあるのだ。

評価基準

評価	スコア	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	99	99
A	95〜98	97〜98
B	85〜94	90〜96
C	60〜84	72〜89
D	55〜59	57〜71
E	50〜54	52〜56



←上空には目に見えない天井があり、その高度以上にソラやNO.8が上がることはできない。

攻略法　コンボと魔法を組み合わせよう

マスターフォームで空中コンボを当て、最後にサンダー系の魔法を使うのがポイント。ある程度長くコンボがつづけられるように、『チャージバーサク』を装備しておこう。

まずはフォームチェンジし、ケアル系の魔法を使って『チャージバーサク』の効果を得る。ここで約17秒待つことで、コンボが55回程度当たった時点でMPチャージが完了するように調整してから、デュエルをはじめよう。あとは敵に空中コンボを当て、MPチャージが終わったら、フィニッシュ技が出る前にサンダー系の魔法を連発すればOK。ただし、敵が跳ね飛ぶ方向によっては、追いつけない場合がある。あきらめずに何度も挑戦しよう。

必要なフォーム&装備&アビリティ

フォーム	マスターフォーム
装備	フェイタルクレスト(※1)
アビリティ	チャージバーサク(※1)

※1……どちらか一方だけで可



⬆MPチャージゲージがこれくらいまで減ったら、デュエルを開始。



⬆空中では、MPチャージ完了までひたすらコンボを当てつづけよう。



⬆チャージが終わったら、間を置かずにサンダー系の魔法を使っていく。



くるくるまわるダンス好き

NO.9

出現場所

ホロウバスティオン

2-9 城門前
(→P.170)

デュエルができるようになる条件

ホロウバスティオンのエピソード2をクリアする(エピソード3のあいだはデュエルができない)

このキノコを満足させる方法

スコアを75ポイント以上獲得する

デュエルのルール 回転が止まらないように攻撃を当てつづける

NO.9をくるくると回転させつづけることに挑む。敵は、ソラの攻撃を受けると勢いよくまわりながら移動するので、これを追いかけつつ、回転が止まらないように攻撃していこう。スコアとして記録されるのは、回転中の敵にソラが攻撃を当てた回数。一度はじまった回転が止まってしまうか、スコアが99に達すると、デュエルは終了となる。

敵は自分から動くことはないが、ソラの攻撃を受けると、攻撃の勢いで回転しながら大きな円を描くように移動していく。回転の勢いは受けた攻撃によって変わり、たとえばコンボフィニッシュを受けると大きな勢いがつくのだ。なお、合計ヒット数が増えるほど、回転が止まりやすくなるので注意。

評価基準

評価	スコア	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	99	99
A	95〜98	97〜98
B	75〜94	85〜96
C	70〜74	72〜84
D	60〜69	65〜71
E	50〜59	55〜64



⬅回転の勢いが大きいと、そのぶん敵が遠くまで移動し、つぎの攻撃が届かない場合も。

攻略法 『エアサイドスラッシュ』が成功のカギ

空中コンボ中に出せる『エアサイドスラッシュ』でひたすら攻撃していくのがベスト。この技はすばやく3回の攻撃をくり出すうえ、動作中は敵を自動的に追いかける性質があるので、NO.9とのデュエルに最適なのだ。連続で出しつづけられるように『チャージバーサク』かフェイタルクレストを装備したのち、あらかじめケアル系の魔法などを使ってMPチャージをしている状態になっておこう。

デュエルをはじめたら、敵をロックオンし、軽くジャンプしつつ『バーサク』コマンドでの攻撃を1回当てる。あとは◉ボタンをひたすら連打して、『エアサイドスラッシュ』を敵に当てつづけるのみだ。注意したいのは、空中コンボをはじめるときの高さ。あまり高い位置ではじめると、『エアサイドスラッシュ』の連続攻撃を空振りすることが多くなってしまい、回転が止まりやすいのだ。

必要なフォーム&装備&アビリティ

フォーム	通常
装備	フェイタルクレスト(※1)
アビリティ	チャージバーサク(※1)、エアサイドスラッシュ

※1……どちらか一方だけで可



⬅これくらいの高さで攻撃していけば、『エアサイドスラッシュ』の空振りが少なくなる。



➡アビリティがそろえば、満足させるのは簡単。アイテムを集めるのに利用するといい。



ニセモノを呼び出すイカサマ師

NO.10

出現場所

ポートロイヤル

8-9 死の島:月明かりの間
(→P.195)

デュエルができるようになる条件

ポートロイヤルのエピソード2をクリアする

このキノコを満足させるノルマ

55秒以内にNO.10のHPをゼロにする

デュエルのルール 複数の敵のなかから本物を見わける

ニセモノにまぎれたNO.10を短時間で倒そう。敵は「4体のニセモノを呼び出して一列に並ぶ→並び順を入れかえる」という行動をくり返すので、本物を見破って攻撃すればいい。敵のHPをゼロにすると、デュエルは終了だ。

NO.10のHPは1000で、「攻撃のタイプごとのダメージの変動率」は下記のとおり。ふだんは攻撃を無効化するが、並びかえが終わって10秒以内に本物に攻撃を当てるとニセモノが消え、ダメージを与えられる状態になる。この状態になっている時間は1.5秒と短いものの、並びかえ後にまちがえずに本物を当てるたびに延びていく。一方、ニセモノを攻撃すると、黒い弾になってソラに襲いかかってくる。

攻撃のタイプごとのダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

評価基準

評価	タイム	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	00'36"00以内	00'36"00以内
A	00'36"01～00'39"00	00'36"01～00'37"00
B	00'39"01～00'55"00	00'37"01～00'47"00
C	00'55"01～01'20"00	00'47"01～01'07"00
D	01'20"01～01'40"00	01'07"01～01'30"00
E	01'40"01～02'00"00	01'30"01～01'50"00



↑ニセモノを呼び出して5体に増えたあと、本物はその場で飛び跳ねる。



↑5体が同時に動いて並びかえ。そのあいだも敵は攻撃を受けない。



↑並びかえが終わると攻撃が当たる状態になるので、本物を攻撃しよう。

攻略法 本物を見破って一気にダメージを与えよう

「離れた位置で立ち止まったまま本物の動きを目で追う→並びかえが終わったら本物を空中コンボで攻撃」をくり返して、敵にダメージを与えていく。『フィニッシュプラス』とランブリングローズを装備してダメージの大きなフィニッシュ技を連発できるようにし、その威力を高める『エアコンボアップ』も身につけよう。攻撃力は60以上を目安に、アクセサリーでできるだけ高めておくといい。一方、『エリアルフィニッシュ』や『エリアルスイープ』は、攻撃の動作が終わるまでに時間がかかるので、はずしておくのが無難だ。

必要なフォーム&装備&アビリティ

- フォーム：通常
- 装備：ランブリングローズ
- アビリティ：フィニッシュプラス、エアコンボアップ



←攻撃するときは、狙った敵にオートロックオンのマークが合っているか確かめよう。



謎の数字に悩まされる

NO.11

出現場所

タイムレス・リバー

7-7 水門

(→P.191)



デュエルができるようになる条件

タイムレス・リバーのエピソード1をクリアする

このキノコを満足させる方法

19秒以内にNO.11の頭上のカウントをゼロにする

デュエルのルール 攻撃を当ててカウントを減らそう

30秒以内に、NO.11の頭上のカウントを99からゼロにするのが目的。カウントはソラの攻撃が敵に1回当たるごとに1ずつ減っていき、数字がゼロになるか制限時間が過ぎると、その時点でデュエルは終了となる。

敵は数字から逃げまわるように動き、攻撃を連続で受けると、大きくジャンプすることもある。うまく追いかけて攻撃していこう。

評価基準

評価	タイム	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	00'15"00以内	00'15"00以内
A	00'15"01～00'17"00	00'15"01～00'16"00
B	00'17"01～00'19"00	00'16"01～00'18"00
C	00'19"01～00'22"00	00'18"01～00'20"00
D	00'22"01～00'25"00	00'20"01～00'23"00
E	00'25"01～00'30"00	00'23"01～00'27"00



⬅頭の上の数字を追い払おうとするNO.11。この動作のあいだは、立ち止まって動かない。



⬅敵は基本的にひるむことはないが、コンボフィニッシュならば吹き飛ばすことが可能。

攻略法 敵と適度な距離を保つ

ウィズダムフォームの『地上フィニッシュショット』を活用しよう。敵をロックオンしてデュエルを開始したら、少し離れて『ショット』を撃っていく。近すぎると敵がジャンプしたときに弾が当たらなくなるので、適度な距離を保つのがコツだ。『フィニッシュプラス』とランブリングローズを装備してフィニッシュ技を連発できるようにし、『コンボマイナス』も身につけて、フィニッシュ技を出しやすくしておくといい。

必要なフォーム&装備&アビリティ

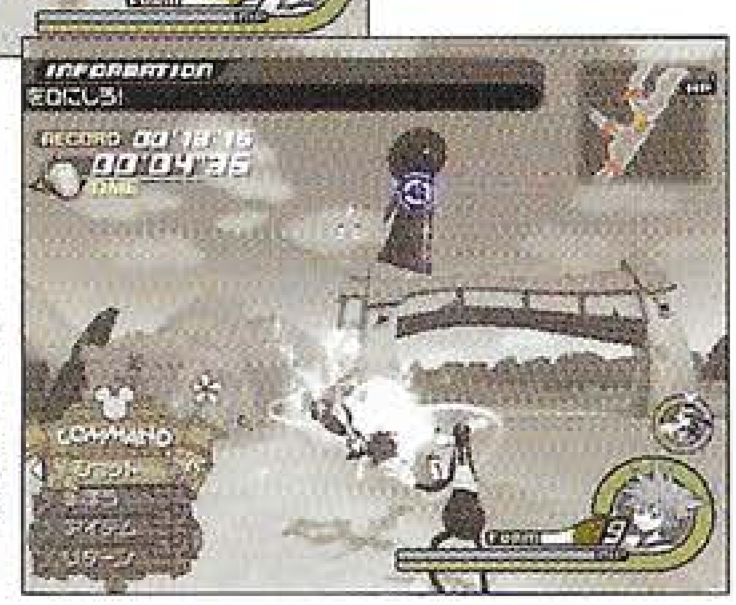
フォーム	ウィズダムフォーム
装備	ランブリングローズ
アビリティ	コンボマイナス、フィニッシュプラス



⬅オートロックオンでは、敵をとらえにくい。かならず R1 ボタンでロックオンしよう。



⬅『地上フィニッシュショット』を3連射して、すべての弾を当てれば、カウントを一気に27も減らせる。



➡近くでジャンプされると、『ショット』の弾が敵を追尾しきれない場合が多いので注意。



神出鬼没のからかい屋

NO.12

出現場所

トワイライトタウン



1-4 屋敷前
(→P.160)

デュエルができるようになる条件

トワイライトタウンのエピソード1をクリアする(エピソード2のあいだはデュエルができない)

このキノコを満足させる方法

NO.12の分身を40体以上倒す

デュエルのルール ➤ 現れては消える敵をすばやく倒す

1分のあいだに、NO.12の分身をどれだけ多く倒せるかに挑む。何体かに分身した敵は、右下のマップに示した範囲のさまざまな場所に出現する。そのあと6〜10秒が経過すると消えてしまうので、姿を消す前に攻撃を当てて倒していこう。制限時間の1分が過ぎた時点でデュエルは終了となり、それまでに倒した敵の合計数がスコアとして評価の対象になる。

敵にはサンダー系とマグネ系の魔法が効かないものの、そのほかの攻撃はすべて有効。HPも1しかないため、通用する攻撃を当てさえすれば、一撃で倒せるのだ。なお、ソラの攻撃を受けてHPがゼロになるか、時間が経過すると分身は消え、入れかわりに右のマップに示した範囲に新たな分身が出現する。

評価基準

評価	スコア	
	合成プライズ基準	武器プライズ基準
S	50	50
A	44〜49	47〜49
B	40〜43	42〜46
C	30〜39	35〜41
D	25〜29	27〜34
E	20〜24	22〜26

NO.12の分身が出現する範囲



攻略法 ➤ 『チャージバーサク』で『ショット』を撃ちつづけよう

あらかじめウィズダムフォームになっておき、デュエルを開始した位置から前後に移動しつつ『ショット』で敵を倒していこう。途切れずに連射できるよう、『チャージバーサク』かフェイタルクレストを装備したうえでケアル系の魔法を使い、つねにMPチャージをしている状態で戦うこと。基本的にはオートロックオンを利用し、周囲に敵が見えなくなったらロックオンを使うようにすると、スムーズに敵をとらえられるはずだ。

必要なフォーム&装備&アビリティ

- フォーム: ウィズダムフォーム
- 装備: フェイタルクレスト(※1)
- アビリティ: チャージバーサク(※1)

※1……どちらか一方だけで可



←つねに『チャージバーサク』の効果が得られるよう、MPチャージが終わるたびにケアル系の魔法を使おう。



←敵が画面の外にいても、距離さえ近ければオートロックオンで狙い撃つことができる。



→高い位置に敵が出現した場合は、ロックオンして遠ざかりつつ攻撃すると当てやすい。



神々しい光から現れた使者

NO.13

出現場所

ホロウバスティオン



2-12 大渓谷

(→P.170)

デュエルができるようになる条件

NO.13以外のⅩⅢキノコ全員を満足させる

このキノコを満足させる方法

デュエルを挑む

デュエルのルール　一族を満足させた証を受け取る

ホロウバスティオン 2-12 大渓谷の中央に近づくと、NO.1～12までのⅩⅢキノコがいっせいに出現し、すでにソラが満足させたキノコはその場に残り、まだ満足させていないキノコは消える。12体全員を満足させていれば、彼らの頭上に光が現れるので、その下に立って『みあげる』を行なおう。すると、光のなかからNO.13が登場するのだ。

デュエルをはじめるとNO.13は、ソラを追う光の弾を放つ。この弾に当たるとデュエルは終了となり、ごほうびにソラ用の武器「ウィナーズプルーフ」(→P.35)とキーアイテム「安らかなる証」(→P.25)がもらえる。



⬅ズラリと並んだⅩⅢキノコたち。大満足した彼らの頭上に、まばゆい光が現れ……。



➡輝きのなかから最後のⅩⅢキノコ、NO.13が登場。一族を代表し、ごほうびをくれる。

COLUMN コラム　ⅩⅢキノコのモデルは機関員？

ⅩⅢキノコたちの格好をよく見ると、ⅩⅢ機関のものにそっくり。じつは格好だけでなく、キノコたちはデュエルでも、同じナンバーの機関員とのバトルをマネしているのだ。たとえば、ⅩⅢキノコのNO.11とのデュエルは、"頭上のカウント"をゼロにするのが目的。一方、ⅩⅢ機関のNO.11であるマールーシャとのバトルでは、ソラの"頭上のカウント"がゼロになった時点でゲームオーバーになってしまう、といった具合だ。そんなふうに、両者を見くらべるのもおもしろい。



⬅NO.11は謎の数字に追われている。この数字のデザインは、じつは……。



➡マールーシャとのバトルで現れる数字と同じ。カウントの仕組みも似ている。



⬅空中を移動しながら、光の弾をたくみに撃ちわけてくるのがⅩⅢキノコのNO.2。



➡ⅩⅢ機関のNO.2であるシグバールも、空間を移動しつつ弾を放ってくる。















#4

キングダム ハーツII ファイナル ミックス SIDE

KINGDOM HEARTS II Final Mix SIDE

グミシップ





















グミシップの変更点



FM版の『グミシップ』には、オリジナル版からの変更点がいくつかある。それらを説明しよう。

「EXミッション」の追加

FM版では、各グミルートにあるミッションに「EXミッション」が追加された。EXミッションはランクS以上の成績でミッションをクリアすると出現し、下記の特徴を持つ。27あるEXミッションの全制覇を目指すのが、『グミシップ』の新たな目標だ。

EXミッションの選択方法

ミッションレベル選択画面で△ボタンを押す
※すでにEXミッションが出現している場合のみ選択可能
※もう一度△ボタンを押すと、通常のミッションが選択できる状態にもどる



↑まずは、それぞれのミッションを好成績でクリアする。



↑すると、そのミッションのEXミッションに挑戦できるようになるのだ。



↑ワールドマップでも、EXミッションの達成状況を確認することが可能。

EXミッションの特徴

①出撃条件が設定されている

「グミシップにウインググミを12個以上セットしている」などのように、各EXミッションには、出撃できるグミシップの条件が設定されている。それらの条件は、EXミッションごとにちがう(→P.132)。



←条件を満たしていないグミシップには「×」マークがつき、選択できない。

②ミッションの内容は通常と同じ

EXミッションの各ランクのノルマや敵の出現タイミング、レアエネミーが持っているスペシャルプライズの取得状況などは、通常のミッションと共通になっている。

③クリアボーナスはランクSのみ

通常のミッションでは、ランクE～Sのノルマを達成すると、それぞれのランクにつきひとつずつ、計6つのクリアボーナスを獲得可能。しかし、EXミッションでは、ランクS以上のノルマを達成したときにしかクリアボーナスを獲得することができない。

また、EXミッションのクリアボーナスも、ワールドマップで表示される「TREASURE」の値に影響している。つまり、FM版で各ミッションの「TREASURE」を100%にするには、一度はEXミッションでランクS以上の成績を獲得する必要があるのだ。



←ランクA以下でクリアしてもクリアボーナスはもらえない。

グミブロックが多数追加

新たに、18種類のマテリアルグミと12種類のデコグミが追加された。さらに、マテリアルグミには、HPを大きくアップさせることができる「パイプグミ」という新たなグループも加わっている。新登場のデコグミはいずれもEXミッションのクリアボーナスとなっているので、すべてのEXミッションでランクSを獲得すればひととおり入手可能だ。

追加されたデコグミの名前と、そのデコグミを入手可能なグミルートの一例は、右の表のとおり。各グミブロックのくわしいデータは、P.145〜152を参照してほしい。

追加されたデコグミ

名前	入手可能なグミルートの例
シュリケングミ	アステロイドスイープ
ブーメラングミ	スターダストスイープ
パンチグミ	ファントムストーム
ボムグミ	アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート
エンゲツリングミ	フローティングアイランド
マストグミ	ファントムストーム
フラッググミ	スターダストスイープ
キャタピラグミ	アステロイドスイープ
フィギュアグミA〜D	エンシェントハイウェイ

大半のグミブロックのパラメータが変化

オリジナル版から引きつづき登場するグミブロックのほとんどは、パラメータに何らかの調整がほどこされた。パワーやロールの値は減少したものが大半だが、逆にHPやスピードの値は、多くのグミで増加している。なお、この変更に合わせて、設計図のパラメータもすべて変わった(→P.139)。



←シールドグミを装備すると、パワーが大幅にダウンするようになった。

各パラメータのオリジナル版からの変化量

パラメータ	オリジナル版からの変化量
コスト	変化なし
アタック	一部のグミをのぞき変化なし(※1)
HP	マテリアルグミ：1.5倍〜約1.9倍に増加(※2)　それ以外：変化なし、または1減少
パワー	コックピットグミ：9〜15減少　シールドグミ：20〜25減少　それ以外：5減少〜5増加
スピード	コックピットグミ：25〜55増加　それ以外：変化なし〜10増加
ロール	エアログミ：3分の1に減少　それ以外：3分の2に減少

※FM版では、ローリング中のシップの移動速度は「通常の(100+ロール)%」
※1……ドリルグミは10減少、ノコギリグミは40減少、グングニルグミは120減少、ドレイングミは1減少
※2……エアログミは「変化なし」

そのほかのおもな変更点

●シップの受けるダメージが2倍に

敵の攻撃で受けるダメージが、オリジナル版の2倍になった。上の表のように、マテリアルグミによるHPの上昇量も増えているが、HPの上昇量は2倍に届かないので、結果的に以前より難易度は上がったと言える。スプレッドボムやドリラーの体当たりなどの、ダメージが大きい攻撃には注意しよう。

●設計図のメモ数が増加

グミシップもタイニーシップも、「オリジナル設計図」にメモできる設計図の最大数が12から18に増えた。組み立てたグミシップが気に入ったら、どんどん新しい設計図にメモしていこう。そのほか、各EXミッションの出撃条件を満たしたグミシップを保存しておくという使いかたもある。

グミシップデータベース 1 GUMMISHIP DATABASE FINAL MIX ver.

EXミッションデータ

リストの見かた



1. **グミルート名**……グミルートの名前。
2. **EXミッションのレベルと内容**……EXミッションレベルと、ノルマの内容。
3. **出撃条件**……EXミッションに挑戦するために、満たしておく必要がある条件。
4. **ランクSのノルマとクリアボーナス**……ランクSを獲得するのに必要なノルマと、達成時にもらえるボーナス。ノルマは、ミッションレベル1ではメダルレベル、ミッションレベル2では倒した敵の数、ミッションレベル3ではスコアになっている。

Support Memo サポートメモ EXミッションに挑戦する前に覚えておきたいこと

EXミッションには、特定の出撃条件を満たしたグミシップでしか挑めない。出撃条件はミッションによって異なるが、おおまかには以下の2種類のタイプにわけられるのだ。

どのEXミッションにもある程度対応できるようなアドバイスを右に3つあげてみたので、これらを参考にしながらグミシップを組み立て、ランクSの獲得を目指してほしい。

条件のタイプ①特定のグミをセット

「グミシップにロックオングミを4個以上セットする」など、何か1グループに属するグミを一定の個数以上セットするというもの。特定のグミをセット「しない」ことが出撃条件になっている場合もある。



⬅シューティンググミを20個セットするには、最低でも724のコストが必要。

条件のタイプ②パラメータを上げる

「グミシップの『パワー』の値を250以上にする」など、どれか1種類のパラメータを一定の値以上にするというもの。「グミシップのコストを400以下にする」といったように、パラメータを一定の値以下に抑えなければならないミッションもいくつか存在する。

アドバイス1 物語を進める

物語序盤では、出撃条件を満たすグミの数が足りない場合や、コストの上限が低いせいで出撃条件の数だけグミをセットできない場合がある。まずは物語を進めてグミルートを出現させ、ミッションを数多くこなして設計図やグミなどを獲得したり、コストの上限を上げたりしよう。



⬅そのミッション内で取得できるものが、出撃条件に関係することも。

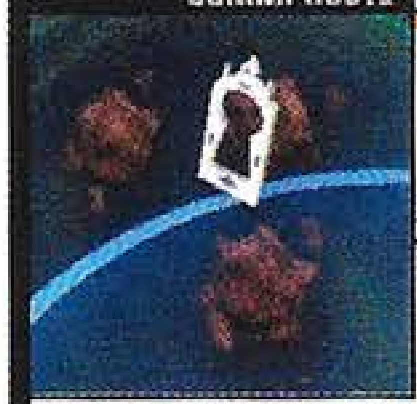
アドバイス2 タイニーシップを攻撃役に

タイニーシップには、条件が設定されることがあまりない。コメットグミ+ファイアグミ+ブリザドグミなど、タイニーシップにウェポングミを多数セットしておくと、出撃条件にあまり影響されずに敵を倒していける。

アドバイス3 パワーをとにかく上げる

高いランクを獲得するためには、敵をすばやく倒していくのが基本。出撃条件を満たしたあとに残ったコストで、ウェポングミのほかにコックピットグミやネオンボールグミなどを多数セットし、パワーを大きく上げよう。コックピットグミをセットするとグミシップのスピードは大きく低下してしまうが、マイナス100程度までなら、下がってもそれほど操作しにくくはならない。

GUMMI ROUTE ASTEROID SWEEP



アステロイドスイープ

EXミッションレベル 1 メダル集め

出撃条件

グミシップの「スピード」の値が50以上

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	キャタピラグミ

EXミッションレベル 2 敵を倒す

出撃条件

グミシップの「パワー」の値が100以上

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	500	シュリケングミ

EXミッションレベル 3 スコアアタック

出撃条件

グミシップの「パワー」の値が250以上

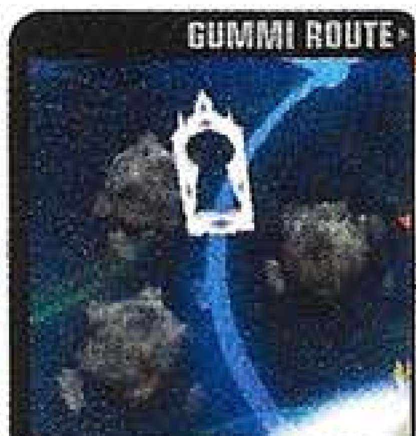
ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	2900000	フィギュアグミセット

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	3800000	S+10	4300000
S+4	3600000	S+9	4200000
S+3	3400000	S+8	4100000
S+2	3100000	S+7	4000000
S+1	2900000	S+6	3900000

GUMMI ROUTE STARDUST SWEEP



スターダストスイープ

EXミッションレベル 1 メダル集め

出撃条件

グミシップにウインググミを12個以上セットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	フラッググミ

EXミッションレベル 2 敵を倒す

出撃条件

シューティンググミ以外のウェポングミをセットしていない

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	500	ブーメラングミ

EXミッションレベル 3 スコアアタック

出撃条件

グミシップにシューティンググミを20個以上セットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

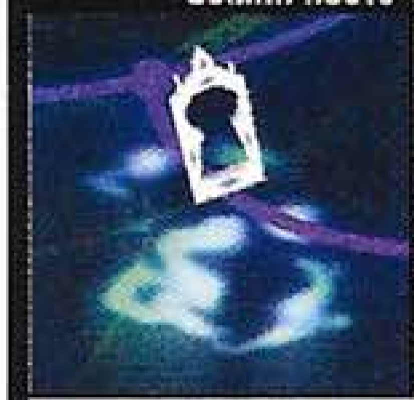
ランク	スコア	クリアボーナス
S	3100000	パンチグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	3850000	S+10	4700000
S+4	3700000	S+9	4500000
S+3	3550000	S+8	4350000
S+2	3400000	S+7	4200000
S+1	3250000	S+6	4000000

GUMMI ROUTE PHANTOM STORM

ファントムストーム



EXミッションレベル 1 メダル集め

出撃条件

「おすすめ設計図」にある「ハイウインド」シリーズのどれかを選ぶ

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	マストグミ

EXミッションレベル 2 敵を倒す

出撃条件

グミシップの「最大HP」の値が50以下

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	500	パンチグミ

EXミッションレベル 3 スコアアタック

出撃条件

グミシップとタイニーシップの「最大HP」の値の合計が20以下

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	3100000	キャタピラグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	4350000	S+10	5600000
S+4	4100000	S+9	5350000
S+3	3850000	S+8	5100000
S+2	3600000	S+7	4850000
S+1	3350000	S+6	4600000

ファントムストーム

スペシャルアドバイス

SPECIAL ADVICE

ハイウインドシリーズでランクS

ファントムストームのEXミッションレベル1では、出撃時に「おすすめ設計図」内の「ハイウインド」シリーズを選ぶ必要がある。このシリーズのグミシップはどれも攻撃力に欠けているため、敵をすばやく倒すのが難しい。以下の点を参考にしながらミッションに挑戦し、ランクSを目指そう。



⬅名前に「ハイウインド」と入っているが、ハイウインドαは選べない。

▶メダルレベルを上げるには

攻撃力の高いグミシップとちがい、「ハイウインド」シリーズではキャノンSをあまり多く倒せない。そのため、キャノンSだけでメダルレベルを30まで上げてランクSを獲得することは不可能だ。レアエネミーを含めたナイトヘッドの群れや、シャフトS、Lも倒し、メダルレベルを少しずつ上げていこう。

なお、ゴーストシップのヘッドを倒せばメダルレベルを一気に10上げられるが、ハイウインドLV1、4、5、8以外で撃破するのは困難。



⬅ヘッドを倒すと、メダルプライズが上部に出現する。取りそこねないように。

▶キャノンMは弾避けを優先

キャノンMを倒して出現したメダルプライズを拾いに行くと、ほかのキャノンMが放ったスプレッドボムに当たり、メダルレベルが下がってしまうことが多い。キャノンMの持つメダルプライズは、無理に取ろうとしないほうがいいだろう。

▶シリーズのなかでのオススメ

一番のオススメは、前方への攻撃力が高くキャノンSをかなり多く倒せるうえ、ヘッドも撃破可能なハイウインドLV5。設計図は、フローティングアイランドのクリア時にかならず入手できる。

GUMMI ROUTE▸ SPLASH ISLAND



スプラッシュアイランド

EXミッションレベル 1 ▸ メダル集め

出撃条件

グミシップにアビリティ「チェンジタイプ」をセットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	フラッググミ

EXミッションレベル 2 ▸ 敵を倒す

出撃条件

「おすすめ設計図」にある「インビンシブル」シリーズのどれかを選ぶ

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	350	ブーメラングミ

EXミッションレベル 3 ▸ スコアアタック

出撃条件

グミシップにウェポングミをセットしていない

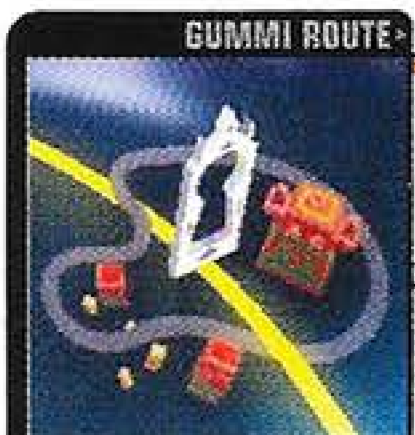
ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	1700000	マストグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	2800000	S+10	3800000
S+4	2600000	S+9	3600000
S+3	2400000	S+8	3400000
S+2	2200000	S+7	3200000
S+1	2000000	S+6	3000000

GUMMI ROUTE▸ ANCIENT HIGHWAY



エンシェントハイウェイ

EXミッションレベル 1 ▸ メダル集め

出撃条件

グミシップにホイールグミを8個以上セットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	フィギュアグミセット

EXミッションレベル 2 ▸ 敵を倒す

出撃条件

グミシップにアビリティユニットを8つ以上セットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	350	キャタピラグミ

EXミッションレベル 3 ▸ スコアアタック

出撃条件

グミシップとタイニーシップの「スピード」の値の合計が80以上

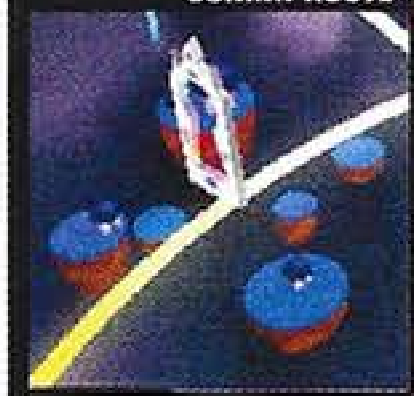
ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	1900000	ブーメラングミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	2400000	S+10	2900000
S+4	2300000	S+9	2800000
S+3	2200000	S+8	2700000
S+2	2100000	S+7	2600000
S+1	2000000	S+6	2500000

GUMMI ROUTE FLOATING ISLAND



フローティングアイランド

EXミッションレベル 1 メダル集め

出撃条件

「スペシャルモデル」にあるグミシップのどれかを選ぶ

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	エンゲツリングミ

EXミッションレベル 2 敵を倒す

出撃条件

グミシップにロックオングミを4つ以上セットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	300	キャタピラグミ

EXミッションレベル 3 スコアアタック

出撃条件

タイニーシップを連れていかない

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	1900000	フィギュアグミセット

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	2400000	S+10	2900000
S+4	2300000	S+9	2800000
S+3	2200000	S+8	2700000
S+2	2100000	S+7	2600000
S+1	2000000	S+6	2500000

フローティングアイランド
スペシャルアドバイス
SPECIAL ADVICE

どのスペシャルモデルを選ぶ？

フローティングアイランドのEXミッションレベル1では、「スペシャルモデル」のグループ内の設計図を選んで出撃しなければならない。このグループのグミシップは、特徴が設計図によってまちまち。どれを選べばランクSを達成しやすいかを下の表にまとめたので、現在の物語の進行状況に応じて、使用するグミシップを選ぼう。



⬅シークレットモデルを利用するのが一番簡単だが、入手できる時期は遅め。

▶ランクS獲得のコツ

このミッションでメダルレベルを上げるには、メダルプライズを出す量が比較的多いアダマントやドラゴンフライ、レアエネミーを中心に狙っていくのが基本。ただし、アダマントはミッションの後半にいるものを倒すのが難しいので、倒すのは最初の3体だけで十分だ。なお、それらを倒したあとのメダルプライズはせまい範囲に集中して現れるため、取り逃しには注意すること。



⬅アダマントを倒したとき、どこにメダルプライズが出るかを覚えておこう。

ランクSを獲得しやすいスペシャルモデルとその入手方法

名前	入手方法	オススメ度
シークレットモデル	アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV3のトレジャーから入手	★★★
マッシュルーム	アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV1ランクSのクリアボーナス	★★
サボテンダー	ブロークンハイウェイLV2ランクSのクリアボーナス	★★
コヨコヨ	スターダストスイープLV2ランクSのクリアボーナス	★

GUMMI ROUTE▸ BROKEN HIGHWAY



ブロークンハイウェイ

EXミッションレベル 1 ▸ メダル集め

出撃条件

グミシップにシールドグミを6個以上セットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	キャタピラグミ

EXミッションレベル 2 ▸ 敵を倒す

出撃条件

グミシップにスラッシュグミを2個以上セットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	350	フィギュアグミセット

EXミッションレベル 3 ▸ スコアアタック

出撃条件

グミシップにスラッシュグミを4個以上セットしている

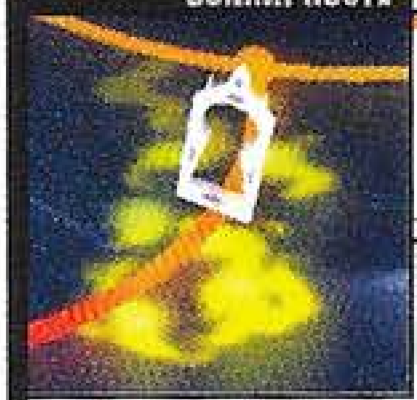
ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	2100000	パンチグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	2500000	S+10	2900000
S+4	2450000	S+9	2800000
S+3	2400000	S+8	2750000
S+2	2250000	S+7	2700000
S+1	2200000	S+6	2550000

GUMMI ROUTE▸ SUNLIGHT STORM



サンライトストーム

EXミッションレベル 1 ▸ メダル集め

出撃条件

タイニーシップにストライクグミを4個以上セットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	フィギュアグミセット

EXミッションレベル 2 ▸ 敵を倒す

出撃条件

「おすすめ設計図」にある「ファルコン」シリーズのどれかを選ぶ

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	600	シュリケングミ

EXミッションレベル 3 ▸ スコアアタック

出撃条件

グミシップの「コスト」の値が400以下

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	3600000	パンチグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	4600000	S+10	5600000
S+4	4400000	S+9	5400000
S+3	4200000	S+8	5200000
S+2	4000000	S+7	5000000
S+1	3800000	S+6	4800000

GUMMI ROUTE ASSAULT OF THE DREADNOUGHT



アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート

EXミッションレベル 1 メダル集め

出撃条件

グミシップにアルテマグミを2個以上セットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	シュリケングミ

EXミッションレベル 2 敵を倒す

出撃条件

グミシップのサイズが3×3×3以下

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	650	キャタピラグミ

EXミッションレベル 3 スコアアタック

出撃条件

グミシップにドレイングミをセットしている

ランクSのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	7000000	ボムグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	8500000	S+10	9999999
S+4	8200000	S+9	9700000
S+3	7900000	S+8	9400000
S+2	7600000	S+7	9100000
S+1	7300000	S+6	8800000

アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート
スペシャルアドバイス
SPECIAL ADVICE

「強力かつコンパクト」を目指せ

アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートのEXミッションレベル2では、グミシップを3×3×3マス以下という非常に小さなサイズに抑えることを要求される。27という少ないマス数をできるだけ効果的に活用するためには、グミをそれぞれ以下のようにセットしていくといいだろう。

▶マテリアルグミ

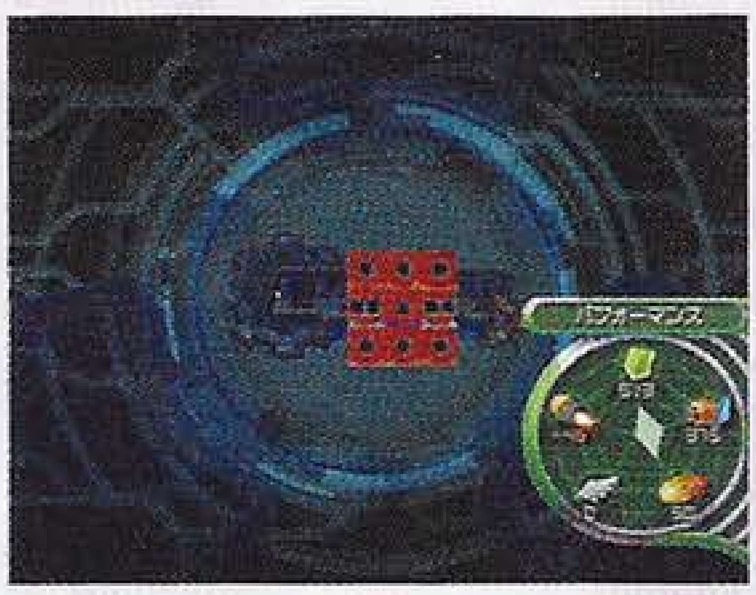
コストを抑えたい場合はエッジグミのみを利用し、ある程度のHPがほしい場合はエッジグミとパイプグミを併用するのがオススメだ。HPは、エッジグミだけなら最大81まで、パイプグミだけなら最大729まで上げることが可能。

▶デコグミ

パワーの上昇量がなるべく多いコックピットグミを最初に選び、それから残りのマスにウェポングミなどをセットしていこう。役立つグミを右上の表にまとめたので、コストの残量と相談しながら、セットするグミを決めるといい。このほか、ネオンボールグミなどでとにかくパワーを上げ、攻撃はタイニーシップにまかせるという方法もある。

このEXミッションで役立つデコグミ

名前	サイズ	コスト
ファイアグミ	1×1×1	35
ブリザドグミ	1×1×1	71
グラビデグミ	1×1×1	145
コメットグミ	2×1×1	82
メテオグミ	2×2×1	156
シュリケングミ	2×2×1	200
ブリッヂグミ	2×2×3	19
ビッグブリッヂグミ	2×2×3	10
シェルグミ	3×1×3	8



←コストがあまり気味になりやすいので、パイプグミは多めでかまわない。

グミシップデータベース❷ GUMMISHIP DATABASE FINAL MIX ver.

グミシップ設計図リスト

リストの見かた

グミシップ

GUMMI SHIP	コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
ハイウインド ❷	489	177	275 ❸	9	7	8	❹

❶ ブロック マテリアルグミ×39、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ× ❺ バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1
アビリティ — ❻
入手 初期所持 ❼

タイニーシップ

TINY SHIP	コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
ウィングエッ❷ジ1	127	38	75 ❸	0	0	9

❶ ブロック マテリアルグミ×14、ファイ❺グミ×1、ブリザドグミ×1
入手 ハイウインドLV7の設計図と❼に入手

❶ **外見**……シップの形。
❷ **名前**……シップ(設計図)の名前。設計図を選ぶ画面での表記に準拠している。
❸ **パラメータ**……シップのパラメータ。HP、アタック、パワー、スピード、ロールの数値は、設計図を選ぶ画面で表示されるグラフに準拠している。
❹ **タイニーシップ**……連れていけるタイニーシップ。
❺ **ブロック**……材料になっているグミブロック。
❻ **アビリティ**……セットされているアビリティユニット。
❼ **入手**……その設計図を入手するための方法。必要なグミブロックやアビリティユニットなどをそろえれば手に入る場合は、どのグミルートをクリアしたあとなら最速で入手できるかを併記している。クリアボーナスやトレジャーとして手に入る場合は、該当するグミルートやミッションレベルなどを記載。

※赤い文字は、FM版で追加・変更された要素であることを示す

グミシップ GUMMI SHIP

おすすめ設計図



GUMMI SHIP	コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
ハイウインド	489	177	275	9	7	8	—

ブロック マテリアルグミ×39、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1
アビリティ —
入手 初期所持



GUMMI SHIP	コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
ハイウインドLV1	595	169	350	9	7	4	—

ブロック マテリアルグミ×31、ブリザドグミ×1、グラビデグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1
アビリティ —
入手 材料をそろえる(アステロイドスイープ以降)



GUMMI SHIP	コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
インビンシブルLV1	563	336	275	−1	7	4	—

ブロック マテリアルグミ×31、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1、スクエアライトグミ×1
アビリティ レーザーアップ
入手 材料をそろえる(アステロイドスイープ以降)



GUMMI SHIP	コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
ファルコンLV1	572	177	325	14	2	8	—

ブロック マテリアルグミ×39、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×2、グラビデグミ×1、サンダーグミ×1、バーニアグミ×2、フラットヘッドグミ×1
アビリティ —
入手 材料をそろえる(アステロイドスイープ以降)



GUMMI SHIP	コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
ハイウインドLV2	533	266	275	9	7	10	—

ブロック マテリアルグミ×44、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1
アビリティ ヒールアップ
入手 材料をそろえる(スターダストスイープ以降)

GUMMI SHIP
インビンシブルLV2



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
593	520	225	9	7	2	――

ブロック マテリアルグミ×38、ファイアグミ×3、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×1、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ショットアップ、ヒールアップ

入手 材料をそろえる(スターダストスイープ以降)

GUMMI SHIP
ファルコンLV2



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
587	162	350	14	2	14	――

ブロック マテリアルグミ×48、ファイアグミ×4、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、フラットヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(スターダストスイープ以降)

GUMMI SHIP
ハイウインドLV3



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
499	199	275	9	7	12	クイックシルバー1 クイックシルバー2

ブロック マテリアルグミ×49、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ――

入手 材料をそろえる(ファントムストーム以降)

GUMMI SHIP
インビンシブルLV3



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
597	412	275	−11	7	12	エジンコート1 エジンコート2

ブロック マテリアルグミ×44、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1、スクエアライトグミ×2

アビリティ オートリレイズ

入手 材料をそろえる(ファントムストーム以降)

GUMMI SHIP
ファルコンLV3



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
513	142	305	14	2	14	マインゴーシュ1 マインゴーシュ2

ブロック マテリアルグミ×52、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、フラットヘッドグミ×1

アビリティ ――

入手 材料をそろえる(ファントムストーム以降)

GUMMI SHIP
ハイウインドLV4



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
599	154	350	9	7	26	クイックシルバー1 クイックシルバー2

ブロック マテリアルグミ×52、ブリザドグミ×1、グラビデグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ、オートカウンター

入手 材料をそろえる(スプラッシュアイランド以降)

GUMMI SHIP
インビンシブルLV4



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
600	697	175	19	−6	12	エジンコート1 エジンコート2

ブロック マテリアルグミ×60、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×1、ブースターグミ×1、スフィアヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ×2、オートカウンター

入手 材料をそろえる(スプラッシュアイランド以降)

GUMMI SHIP
ファルコンLV4



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
599	347	280	14	2	2	マインゴーシュ1 マインゴーシュ2

ブロック マテリアルグミ×47、ファイアグミ×1、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1、サンダラグミ×1、バーニアグミ×2、フラットヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ、オートカウンター、チェンジタイプ

入手 材料をそろえる(スプラッシュアイランド以降)

GUMMI SHIP
ハイウインドLV5



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
690	274	375	9	7	32	クイックシルバー1 クイックシルバー2

ブロック マテリアルグミ×72、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、グラビデグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(フローティングアイランド以降)

GUMMI SHIP
インビンシブルLV5



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
694	774	200	−6	31	10	エジンコート1 エジンコート2

ブロック マテリアルグミ×81、ファイアグミ×2、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×1、バーニアグミ×2、ブースターグミ×1、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ、アクティヴタイプ

入手 材料をそろえる(フローティングアイランド以降)

GUMMI SHIP
ファルコンLV5



コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
659	158	400	20	−3	24	マインゴーシュ1 マインゴーシュ2

ブロック マテリアルグミ×68、ファイアグミ×4、ブリザドグミ×2、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、ソリッドヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(フローティングアイランド以降)



GUMMI SHIP
ハイウインドLV6

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
689	400	335	-1	29	18	クイックシルバー1 クイックシルバー2

ブロック マテリアルグミ×112、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、コメットグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×4、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(エンシェントハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV6

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
690	525	285	19	-6	44	エジンコート1 エジンコート2

ブロック マテリアルグミ×80、ファイアグミ×2、ブリザラグミ×1、コメットグミ×1、サンダーグミ×1、ブースターグミ×1、スフィアヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ、オートリジェネ

入手 材料をそろえる(エンシェントハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV6

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
697	306	385	20	-3	30	マインゴーシュ1 マインゴーシュ2

ブロック マテリアルグミ×108、ファイアグミ×2、ブリザラグミ×1、コメットグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、ソリッドヘッドグミ×1

アビリティ ショットアップ、ヒールアップ

入手 材料をそろえる(エンシェントハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
ハイウインドLV7

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
693	286	375	-1	29	14	ウィングエッジ1 ウィングエッジ2

ブロック マテリアルグミ×82、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×3、バーニアグミ×4、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(ブロークンハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV7

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
697	823	205	-16	9	22	ミスティール1 ミスティール2

ブロック マテリアルグミ×113、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1、サンダーグミ×1、ブースターグミ×1、バブルヘッドグミ×1、シールドグミ×1

アビリティ メダルコンバータ、ヒールアップ

入手 材料をそろえる(ブロークンハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV7

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
699	278	390	20	-8	14	オーガニクス1 オーガニクス2

ブロック マテリアルグミ×77、ファイラグミ×1、ブリザドグミ×1、グラビラグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、ソリッドヘッドグミ×1、レーダーグミ×1

アビリティ レーザーアップ、ヒールアップ

入手 材料をそろえる(ブロークンハイウェイ以降)



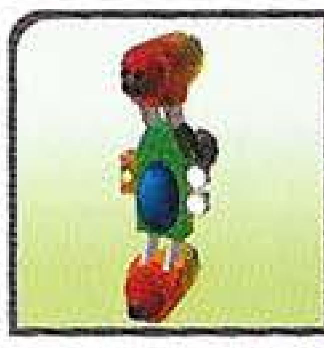
GUMMI SHIP
ハイウインドLV8

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
691	268	365	9	7	60	クイックシルバー1 クイックシルバー2

ブロック マテリアルグミ×122、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、コメットグミ×1、アルテマグミ×1、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(サンライトストーム以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV8

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
699	765	240	-21	-6	8	エジンコート1 エジンコート2

ブロック マテリアルグミ×50、ファイガグミ×1、ブリザガグミ×1、サンダーグミ×1、ブースターグミ×1、スフィアヘッドグミ×1、ラウンドライトグミ×2

アビリティ ドロー、ヒールアップ

入手 材料をそろえる(サンライトストーム以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV8

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
700	290	370	20	-3	6	マインゴーシュ1 マインゴーシュ2

ブロック マテリアルグミ×28、ファイガグミ×1、ブリザガグミ×1、アルテマグミ×1、バーニアグミ×2、ソリッドヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(サンライトストーム以降)



GUMMI SHIP
ハイウインドMAX

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
799	398	435	-1	29	10	ライジングサン1 ライジングサン2

ブロック マテリアルグミ×138、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、コメットグミ×1、サンダーグミ×3、バーニアグミ×4、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルMAX

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
792	947	250	-16	9	24	ザイドリッツ

ブロック マテリアルグミ×169、ファイアグミ×1、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1、メテオグミ×1、ブースターグミ×1、バブルヘッドグミ×1、シールドグミ×1

アビリティ ヒールアップ、コストコンバータ

入手 材料をそろえる(アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート以降)



GUMMI SHIP
ファルコンMAX

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
781	128	450	20	−3	126	デュランダル1 デュランダル2

ブロック マテリアルグミ×126、ブリザガグミ×1、グラビガグミ×1、メテオグミ×1、サンダーグミ×1、バーニアグミ×2、ソリッドヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート以降)

スペシャルモデル



GUMMI SHIP
シークレットモデル

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
790	912	280	0	0	12	シークレットモデル シークレットモデル

ブロック マテリアルグミ×120、ファイガグミ×2、ブリザガグミ×2

アビリティ ショットアップ×2、レーザーアップ、チェンジタイプ、アクティヴタイプ

入手 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV3トレジャー



GUMMI SHIP
キングダムモデル

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
155	181	25	9	7	6	キングダムモデル キングダムモデル

ブロック マテリアルグミ×37、ファイアグミ×1、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ チェンジタイプ、アクティヴタイプ

入手 アステロイドスイープLV2トレジャー



GUMMI SHIP
フェンリル

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1171	1123	1045	0	0	90	——

ブロック マテリアルグミ×121、ファイアグミ×1、メテオグミ×1、マサムネグミ×1、エクスカリバーグミ×1、ラグナロクグミ×1、ホイールグミ×2

アビリティ スラッシュヘイスト×2、デフォルトスラッシュ×2、コストコンバータ×2

入手 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV2ランクS



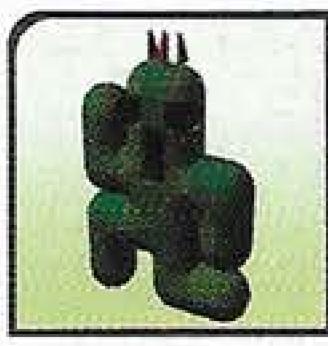
GUMMI SHIP
ケット・シー

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1180	1809	240	0	0	47	——

ブロック マテリアルグミ×179、ファイガグミ×6

アビリティ コストコンバータ×2

入手 サンライトストームLV2ランクS



GUMMI SHIP
サボテンダー

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1197	1417	800	0	0	5	——

ブロック マテリアルグミ×109、ファイアグミ×8、オリハルコングミ×2

アビリティ コストコンバータ×2

入手 ブロークンハイウェイLV2ランクS



GUMMI SHIP
チョコボ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1170	2325	70	19	−15	4	——

ブロック マテリアルグミ×199、ファイラグミ×1、ファイガグミ×1、バブルヘッドグミ×1

アビリティ コストコンバータ×2

入手 エンシェントハイウェイLV2ランクS



GUMMI SHIP
マンドラゴラ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1015	990	1099	8	0	15	——

ブロック マテリアルグミ×102、グラビデグミ×1、ドレイングミ×1、ネオンボールグミ×2

アビリティ オートリジェネ×2、コストコンバータ×2

入手 フローティングアイランドLV2ランクS



GUMMI SHIP
モーグリ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
946	1016	340	19	−15	38	——

ブロック マテリアルグミ×94、ファイガグミ×1、ブリザガグミ×1、サンダーグミ×2、ストームグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ コストコンバータ×2

入手 スプラッシュアイランドLV2ランクS



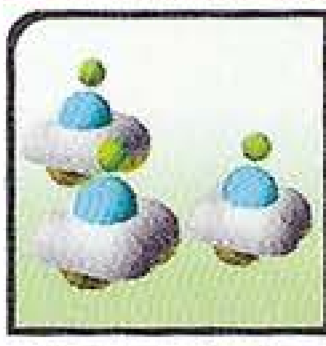
GUMMI SHIP
トンベリ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1161	1814	660	19	−15	5	——

ブロック マテリアルグミ×194、コメットグミ×1、オリハルコングミ×1、エクスカリバーグミ×1、バブルヘッドグミ×1

アビリティ コストコンバータ×2

入手 ファントムストームLV2ランクS



GUMMI SHIP
コヨコヨ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1159	1518	335	0	0	0	—

ブロック マテリアルグミ×102、ファイアグミ×3、コメットグミ×1、サンダーグミ×2

アビリティ オートカウンター、コストコンバータ×2

入手 スターダストスイープLV2ランクS



GUMMI SHIP
ハイウインドα

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
992	1167	270	−45	62	50	—

ブロック マテリアルグミ×96、ファイガグミ×1、ブリザガグミ×1、グラビガグミ×1、プロペラグミ×2、スクリューグミ×1、ローターグミ×2、ストームグミ×2

アビリティ コストコンバータ

入手 アステロイドスイープLV2ランクS



GUMMI SHIP
マッシュルーム

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1200	1468	380	0	−23	6	—

ブロック マテリアルグミ×196、グラビデグミ×2、コメットグミ×3、バーニアグミ×2、ビッグブリッヂグミ×1、ラウンドライトグミ×2

アビリティ コストコンバータ×2

入手 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV1ランクS

タイニーシップ

TINY SHIP

おすすめ設計図



TINY SHIP
ウィングエッジ1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
127	38	75	0	0	9

ブロック マテリアルグミ×14、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1

入手 ハイウインドLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
ウィングエッジ2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
165	35	100	0	0	9

ブロック マテリアルグミ×13、グラビデグミ×1

入手 ハイウインドLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
ミスティール1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
87	112	30	0	0	2

ブロック マテリアルグミ×24、ファイラグミ×1

入手 インビンシブルLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
ミスティール2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
150	109	75	0	0	2

ブロック マテリアルグミ×23、ファイアグミ×3

入手 インビンシブルLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
オーガニクス1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
167	40	105	0	0	7

ブロック マテリアルグミ×18、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1

入手 ファルコンLV7の設計図と同時に入手

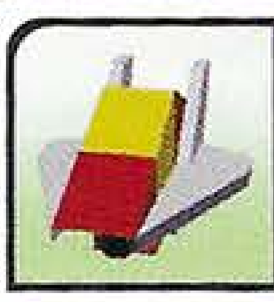


TINY SHIP
オーガニクス2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
179	54	110	0	0	7

ブロック マテリアルグミ×20、グラビラグミ×1

入手 ファルコンLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
クイックシルバー1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
49	22	25	0	0	10

ブロック マテリアルグミ×14、ファイアグミ×1

入手 ハイウインドLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP
クイックシルバー2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
85	22	50	0	0	10

ブロック マテリアルグミ×14、ブリザドグミ×1

入手 ハイウインドLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP
エジンコート1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
64	71	25	0	0	2

ブロック マテリアルグミ×17、ファイアグミ×1

入手 インビンシブルLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP
エジンコート2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
100	71	50	0	0	2

ブロック マテリアルグミ×17、ブリザドグミ×1

入手 インビンシブルLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP
マインゴーシュ1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
86	44	50	0	0	2

ブロック マテリアルグミ×16、ファイアグミ×2

入手 ファルコンLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP
マインゴーシュ2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
87	44	50	0	0	2

ブロック マテリアルグミ×16、ブリザドグミ×1

入手 ファルコンLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP
ライジングサン1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
134	45	75	0	0	16

ブロック マテリアルグミ×21、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1

入手 ハイウインドMAXの設計図と同時に入手



TINY SHIP
ライジングサン2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
173	45	100	0	0	16

ブロック マテリアルグミ×21、グラビデグミ×1

入手 ハイウインドMAXの設計図と同時に入手



TINY SHIP
ザイドリッツ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
192	94	100	19	−15	6

ブロック マテリアルグミ×22、ファイアグミ×2、ブリザドグミ×1、バブルヘッドグミ×1

入手 インビンシブルMAXの設計図と同時に入手



TINY SHIP
デュランダル1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
167	40	105	0	0	7

ブロック マテリアルグミ×18、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1

入手 ファルコンMAXの設計図と同時に入手



TINY SHIP
デュランダル2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
179	54	110	0	0	7

ブロック マテリアルグミ×20、グラビラグミ×1

入手 ファルコンMAXの設計図と同時に入手

スペシャルモデル



TINY SHIP
シークレットモデル

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
182	224	60	0	0	0

ブロック マテリアルグミ×24、コメットグミ×1

入手 シークレットモデル(グミシップ)の設計図と同時に入手



TINY SHIP
キングダムモデル

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
140	140	25	9	7	5

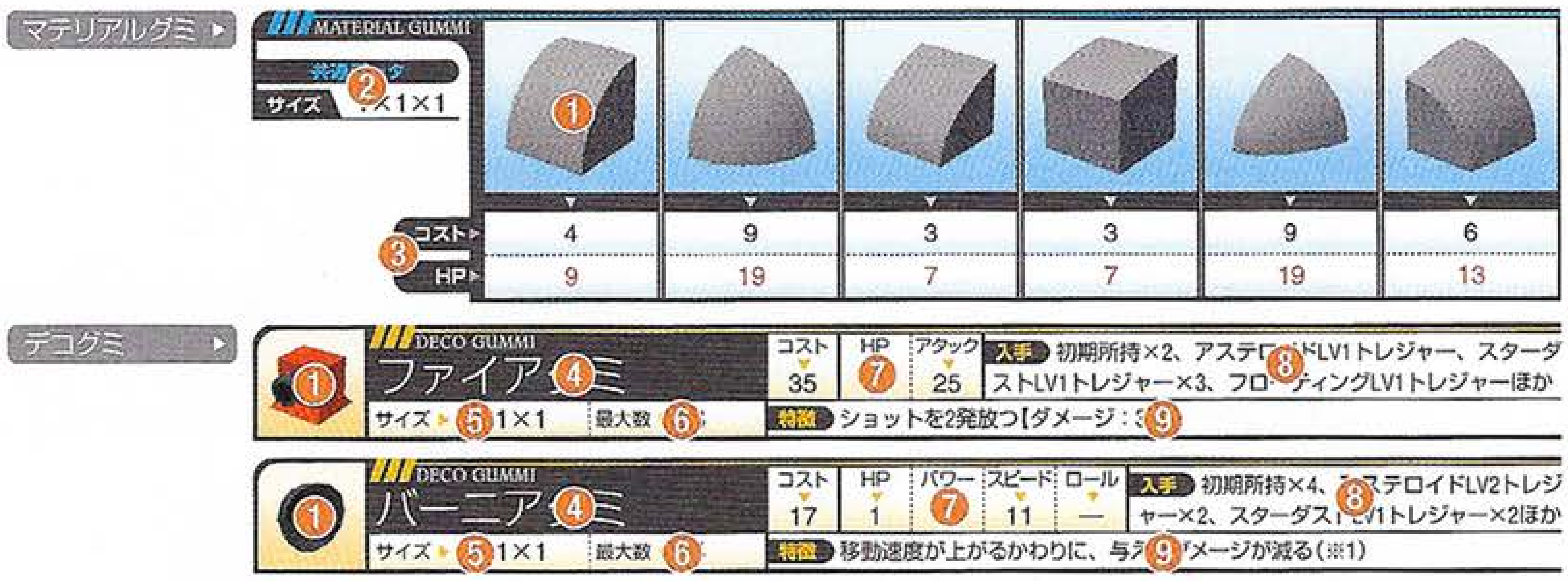
ブロック マテリアルグミ×24、ファイアグミ×1、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

入手 キングダムモデル(グミシップ)の設計図と同時に入手

グミシップデータベース3 GUMMISHIP DATABASE FINAL MIX ver.

グミブロックリスト

リストの見かた



❶ **外見**……グミブロックの形。背景色が紫のグミブロックは、FM版で新しく追加されたもの。
❷ **共通データ**……そのグループのマテリアルグミすべてに共通するデータ。それぞれの意味は❺～❼を参照。
❸ **個別データ**……各マテリアルグミのデータ。それぞれの意味は❺～❼を参照。
❹ **名前**……デコグミの名前。
❺ **サイズ**……グミブロックの大きさ。正面から見たときの「横幅×奥行き×高さ」という形で表記している。セットグミについては、構成しているマテリアルグミの個数も併記。
❻ **最大数**……最終的に持つことができる個数。
❼ **パラメータ**……グミブロックのパラメータ。
❽ **入手**……入手するための方法。クリアボーナスやトレジャーとして手に入る場合は、該当するグミルートやミッションレベルなどを記載している。そのルートをはじめてクリアしたときにもらえるトレジャーには「（初回）」と併記。なお、デコグミのリストにかぎり、グミルート名は以下のように省略してある。

- アステロイド………アステロイドスイープ
- スターダスト………スターダストスイープ
- ファントム…………ファントムストーム
- スプラッシュ………スプラッシュアイランド
- フローティング……フローティングアイランド
- エンシェント………エンシェントハイウェイ
- ブロークン…………ブロークンハイウェイ
- サンライト…………サンライトストーム
- アサルト……………アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート

❾ **特徴**……シップにセットしたときのおもな特徴。ウェポングミについては、1発の攻撃で与えるダメージも併記している。

※赤い文字は、FM版で追加・変更された要素であることを示す

マテリアルグミ

MATERIAL GUMMI

初期所持 100 **最大数** 200

マテリアルグミは、セットするときに加工した形によって、パラメータが変化する。また、入手方法は右のとおりで、一度に10個または20個がまとめて手に入るのだ。

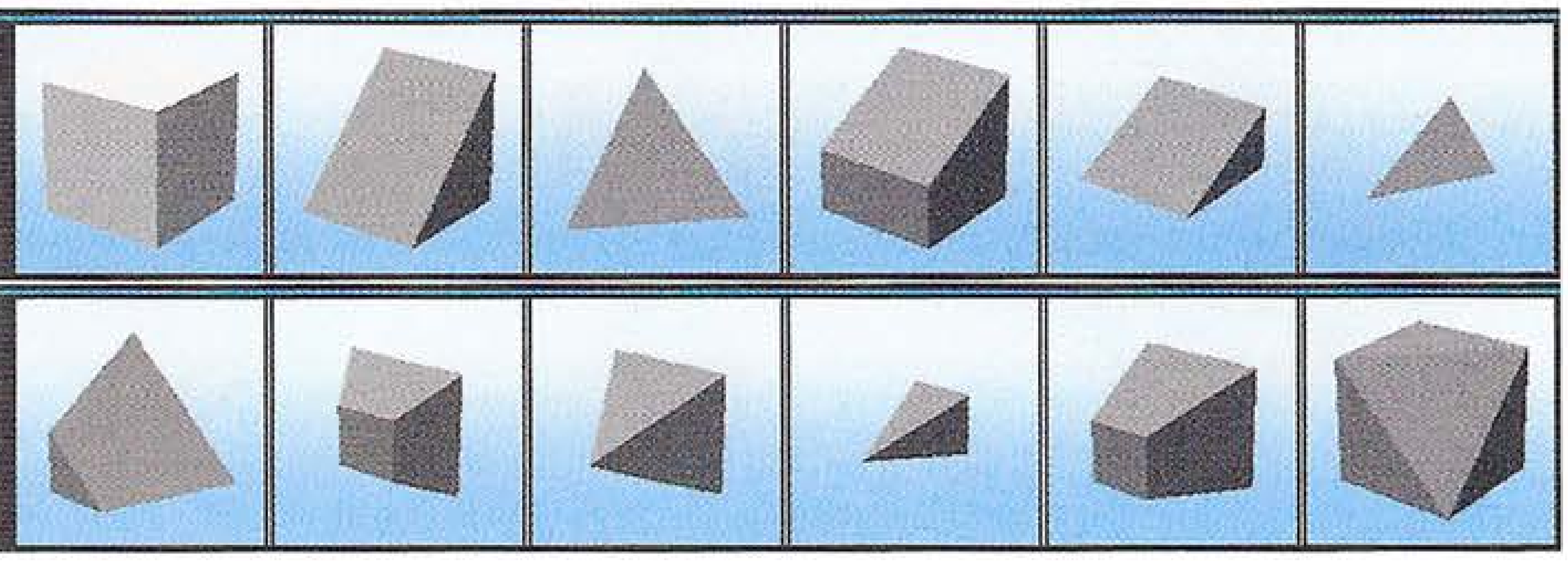
マテリアルグミの入手方法

- アステロイドスイープLV1トレジャー（×10）
- スターダストスイープLV1トレジャー（×10）
- ファントムストームLV1トレジャー（×10）
- スプラッシュアイランドLV1トレジャー（×10）
- フローティングアイランドLV1トレジャー（×10）
- エンシェントハイウェイLV1トレジャー（×10）
- ブロークンハイウェイLV1トレジャー（×10）
- サンライトストームLV1トレジャー（×10）
- アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV1トレジャー（×20）

エッジグミ

MATERIAL GUMMI

共通データ	
コスト	1
HP	3
サイズ	1×1×1



カーブグミ

MATERIAL GUMMI

共通データ
サイズ 1×1×1

	1	2	3	4	5	6
コスト	4	9	3	3	9	6
HP	9	19	7	7	19	13

	7	8	9	10	11	12
コスト	3	2	4	10	4	4
HP	7	5	9	21	9	9

	13	14	15
コスト	3	3	2
HP	7	7	5

パイプグミ

MATERIAL GUMMI

共通データ
サイズ 1×1×1

	1	2	3	4	5	6
コスト	5	10	5	2	5	2
HP	11	21	11	5	11	5

	7	8	9
コスト	11	9	13
HP	23	19	27

※パイプグミのなかで背景色が青のものは、オリジナル版ではカーブグミに含まれている





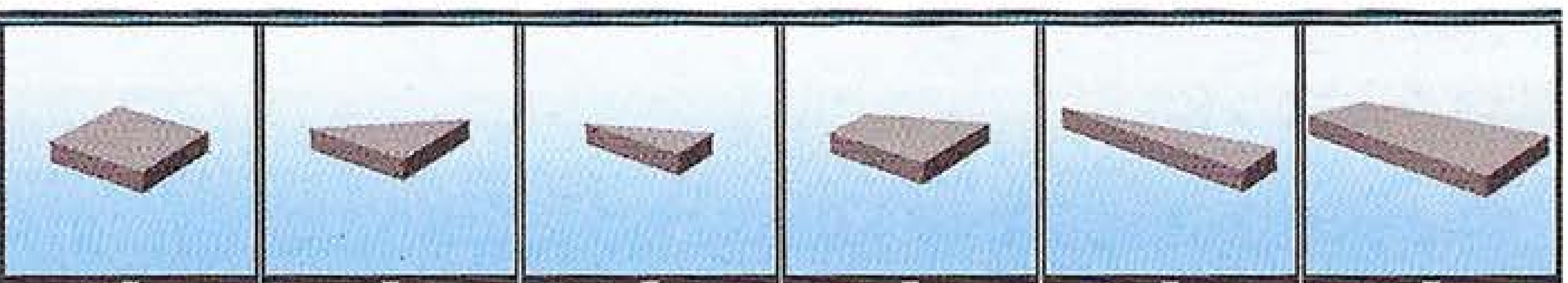


エアログミ

MATERIAL GUMMI

共通データ

HP	1



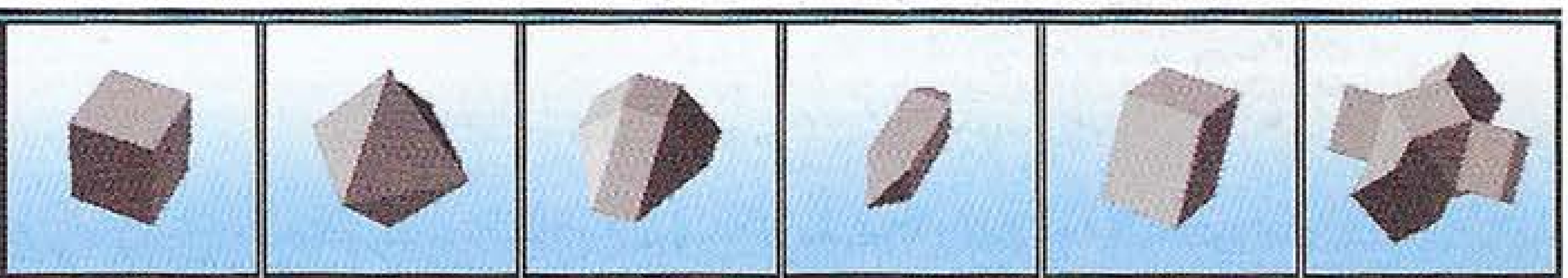
コスト	1	1	1	1	1	1
ロール	1	1	1	1	1	1
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1	2×1×1	2×1×1



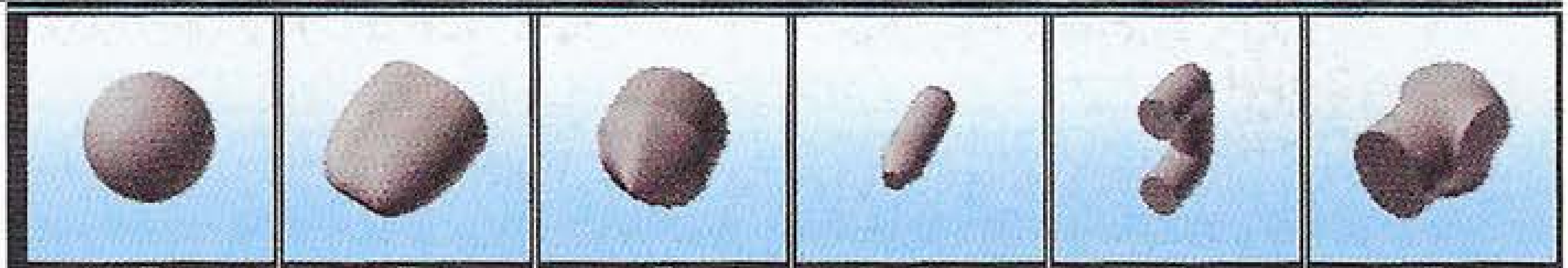
コスト	4	4	4	4	4
ロール	4	4	4	4	4
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	2×1×1	2×1×1

セットグミ

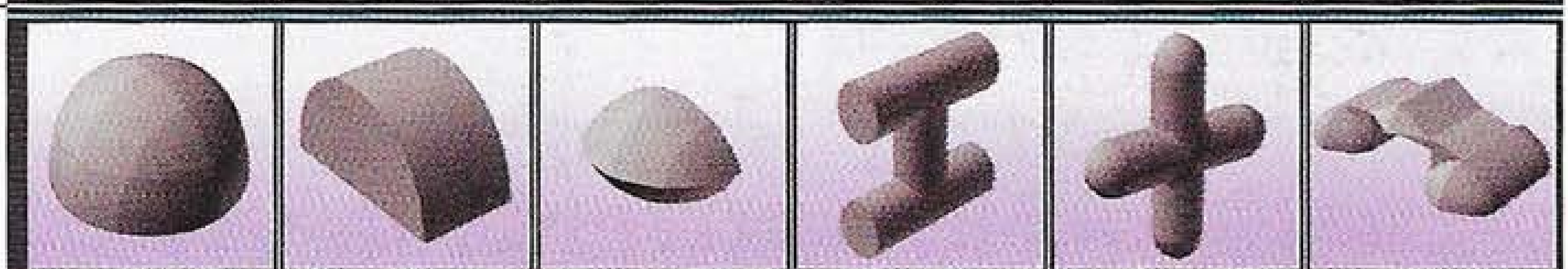
MATERIAL GUMMI



コスト	8	32	18	4	10	24
HP	24	96	54	12	30	72
サイズ	2×2×2(8個)	4×4×4(32個)	3×3×2(18個)	1×4×1(4個)	3×2×2(10個)	4×4×2(24個)
最大数	25	6	11	50	20	8



コスト	72	90	28	25	37	96
HP	152	198	64	54	79	204
サイズ	2×2×2(8個)	3×3×2(18個)	2×2×2(8個)	1×4×1(4個)	1×2×3(5個)	2×3×2(12個)
最大数	25	11	25	50	40	16



コスト	112	36	60	43	73	106
HP	256	88	136	93	155	238
サイズ	4×4×2(32個)	4×2×2(16個)	4×2×2(16個)	1×3×3(7個)	1×5×5(9個)	6×4×2(26個)
最大数	6	12	12	28	22	7

デコグミ

DECO GUMMI

ウェポングミ

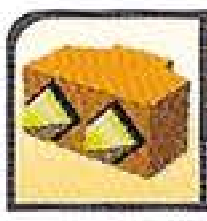
シューティンググミ

名前	サイズ	最大数	コスト	HP	アタック	入手	特徴
ファイアグミ	1×1×1	16	35	—	25	初期所持×2、アステロイドLV1トレジャー、スターダストLV1トレジャー×3、フローティングLV1トレジャーほか	ショットを2発放つ【ダメージ：35】
ファイラグミ	2×2×1	17	41	—	30	アステロイドLV1ランクC、ファントムLV1トレジャー、スプラッシュLV1トレジャー、エンシェントLV2ランクDほか	強めのショットを2発放つ【ダメージ：41】
ファイガグミ	2×2×1	17	53	—	40	スプラッシュLV3ランクC、フローティングLV2ランクD、ブロークンLV2トレジャー×2ほか	強力なショットを2発放つ【ダメージ：53】
ブリザドグミ	1×1×1	12	71	—	50	初期所持×2、アステロイドLV1トレジャー、スターダストLV1トレジャー×3、フローティングLV1トレジャーほか	2方向(左右正面)にショットを2発ずつ放つ【ダメージ：35】
ブリザラグミ	2×2×1	12	108	—	75	スターダストLV1ランクD、ファントムLV1トレジャー、ブロークンLV1トレジャー、サンライトLV1トレジャーほか	3方向(左右斜め上と正面下)にショットを2発ずつ放つ【ダメージ：35】
ブリザガグミ	2×2×1	8	138	—	100	スプラッシュLV3ランクD、ブロークンLV1ランクD、サンライトLV1トレジャー、アサルトLV1トレジャーほか	4方向(左右斜め上と下)にショットを2発ずつ放つ【ダメージ：35】
グラビデグミ	1×1×1	8	145	—	100	アステロイドLV1トレジャー(初回)、ファントムLV2トレジャー×2、フローティングLV1トレジャーほか	当たると小さく破裂するショットを2発放つ【ダメージ：15】
グラビラグミ	2×2×1	6	155	—	110	アステロイドLV2ランクE、ファントムLV1ランクD、ブロークンLV1トレジャー、サンライトLV1トレジャーほか	当たるとやや大きく破裂するショットを1発放つ【ダメージ：40】
グラビガグミ	2×2×1	4	184	—	130	フローティングLV2ランクE、サンライトLV3ランクE、アサルトLV1トレジャー、アサルトLV3ランクD	当たると大きく破裂するショットを1発放つ【ダメージ：60】
コメットグミ	2×1×1	14	82	—	60	スターダストLV3ランクE、スプラッシュLV2トレジャー、エンシェントLV1トレジャー(初回)ほか	近くの敵を自動でロックオンし、レーザーを最大2発放つ【ダメージ：200】
メテオグミ	2×2×1	7	156	—	120	ファントムLV2トレジャー、スプラッシュLV3ランクE、サンライトLV2トレジャー、サンライトLV3トレジャーほか	近くの敵を自動でロックオンし、レーザーを最大4発放つ【ダメージ：250】
シュリケングミ	2×2×1	3	200	—	140	アステロイドEXLV2ランクS、サンライトEXLV2ランクS、アサルトEXLV1ランクS	さまざまな方向にショットを2発放つ【ダメージ：50】
ブーメラングミ	2×2×1	3	212	—	145	スターダストEXLV2ランクS、スプラッシュEXLV2ランクS、エンシェントEXLV3ランクS	2方向(左右斜め正面)にショットを2発ずつ放つ【ダメージ：130】(※1、2)

※1……カラーチェンジできない
※2……放ったショットはグミシップにもどってくる。ただし、一部の敵や障害物などに当たった場合はもどってこない

ロックオングミ

名前	サイズ	最大数	コスト	HP	アタック	入手	特徴
サンダーグミ	2×1×1	9	132	—	100	初期所持×3、アステロイドLV1トレジャー、スターダストLV1トレジャー×2、フローティングLV1トレジャーほか	敵をロックオンし、レーザーを最大2発放つ【ダメージ：400】



DECO GUMMI
サンダラグミ

コスト	HP	アタック	入手
222	—	150	アステロイドLV1ランクD、ファントムLV2ランクE、スプラッシュLV1トレジャー、ブロークンLV3ランクD

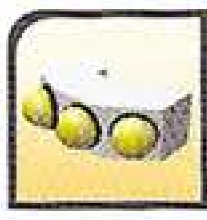
サイズ ▸ 2×2×1　最大数 ▸ 4
特徴 敵をロックオンし、レーザーを最大4発放つ【ダメージ：400】



DECO GUMMI
サンダガグミ

コスト	HP	アタック	入手
312	—	200	ファントムLV3ランクE、スプラッシュLV2ランクE、サンライトLV1ランクC

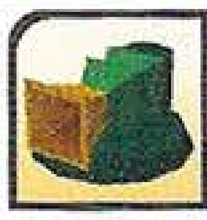
サイズ ▸ 2×2×1　最大数 ▸ 3
特徴 敵をロックオンし、レーザーを最大6発放つ【ダメージ：400】



DECO GUMMI
アルテマグミ

コスト	HP	アタック	入手
328	—	230	フローティングLV3ランクE、エンシェントLV2ランクE、サンライトLV1トレジャー（初回）

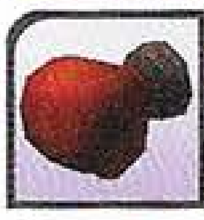
サイズ ▸ 2×2×1　最大数 ▸ 3
特徴 HPの多い敵を優先でロックオンし(※3)、レーザーを最大6発放つ【ダメージ：500】



DECO GUMMI
ドレイングミ

コスト	HP	アタック	入手
395	—	999	アサルトLV2ランクE

サイズ ▸ 2×2×1　最大数 ▸ 1
特徴 敵のノーマルショットを吸いこんでショットを放つ(※4)



DECO GUMMI
パンチグミ

コスト	HP	アタック	入手
262	—	180	スターダストEXLV3ランクS、ファントムEXLV2ランクS、ブロークンEXLV3ランクSほか

サイズ ▸ 2×3×2　最大数 ▸ 4
特徴 敵をロックオンし、その順番にパンチを最大6発放つ【ダメージ：250】(※1)



DECO GUMMI
ボムグミ

コスト	HP	アタック	入手
338	—	500	アサルトEXLV3ランクS

サイズ ▸ 2×2×2　最大数 ▸ 1
特徴 敵をロックオンし、ロックオン数が16以上のとき周囲に大爆発を起こす(※1、5)

※3……同じ敵に重ねてロックオンできる
※4……吸いこんだ数によって、ダメージは0→50→150→400と増え、攻撃範囲も広がる
※5……ロックオン数によって、ダメージは10→70→400と増える

スラッシュグミ



DECO GUMMI
オリハルコングミ

コスト	HP	アタック	入手
129	—	300	スターダストLV2ランクE、スプラッシュLV2トレジャー、フローティングLV1ランクD、サンライトLV3ランクC

サイズ ▸ 1×2×1　最大数 ▸ 4
特徴 相手のガードを破る攻撃を正面方向へくり出す【ダメージ：500】



DECO GUMMI
マサムネグミ

コスト	HP	アタック	入手
134	—	300	アステロイドLV3ランクE、フローティングLV2トレジャー、フローティングLV3トレジャー、ブロークンLV2ランクE

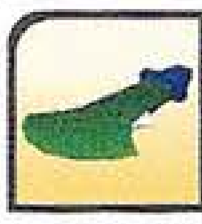
サイズ ▸ 1×3×1　最大数 ▸ 4
特徴 相手のガードを破る攻撃を上下方向へくり出す【ダメージ：500】



DECO GUMMI
エクスカリバーグミ

コスト	HP	アタック	入手
126	—	300	フローティングLV2ランクC、ブロークンLV3ランクE、サンライトLV3トレジャー、アサルトLV1ランクC

サイズ ▸ 1×3×1　最大数 ▸ 4
特徴 相手のガードを破る攻撃を左右方向へくり出す【ダメージ：500】



DECO GUMMI
ラグナロクグミ

コスト	HP	アタック	入手
160	—	300	エンシェントLV3ランクE、サンライトLV2ランクE、アサルトLV2トレジャー、アサルトLV3トレジャー

サイズ ▸ 1×3×1　最大数 ▸ 4
特徴 相手のガードを破る攻撃を周囲へくり出す【ダメージ：500】



DECO GUMMI
エンゲツリングミ

コスト	HP	アタック	入手
248	—	100	フローティングEXLV1ランクS

サイズ ▸ 2×2×1　最大数 ▸ 1
特徴 敵のショットを打ち消す攻撃を全方向へくり出す【ダメージ：50】(※1、6)

※6……打ち消すことが可能な敵の攻撃は、ノーマルショット、レーザーショット、スプレッドボム、リングレーザー、ホーミングレーザーの5種類

ストライクグミ



DECO GUMMI
ドリルグミ

コスト	HP	アタック	入手
8	—	40	スターダストLV3ランクC、ファントムLV2トレジャー、フローティングLV1トレジャーほか

サイズ ▸ 2×3×2　最大数 ▸ 9
特徴 ぶつかった敵にダメージを与える【ダメージ：50】(※1)



DECO GUMMI
ノコギリグミ

コスト	HP	アタック	入手
13	—	60	アステロイドLV2ランクD、フローティングLV3ランクC、サンライトLV1トレジャーほか

サイズ ▸ 4×4×1　最大数 ▸ 9
特徴 ぶつかった敵にダメージを与える【ダメージ：100】



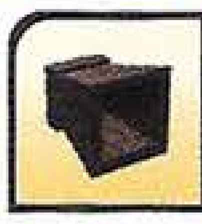
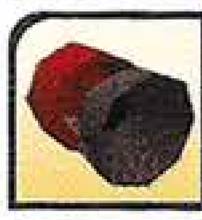
DECO GUMMI
グングニルグミ

コスト	HP	アタック	入手
8	—	80	アステロイドLV3ランクD、ファントムLV2ランクD、フローティングLV2トレジャー、サンライトLV2トレジャーほか

サイズ ▸ 1×3×1　最大数 ▸ 6
特徴 ぶつかった敵にダメージを与える【ダメージ：200】

ムーブグミ

エンジングミ

画像	名称	サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手	特徴
	DECO GUMMI バーニアグミ	1×1×1	14	17	1	-5	11	—	初期所持×4、アステロイドLV2トレジャー×2、スターダストLV1トレジャー×2ほか	移動速度が上がるかわりに、与えるダメージが減る（※1）
	DECO GUMMI スラスターグミ	1×1×1	14	14	1	-10	15	—	アステロイドLV3ランクB、スターダストLV2ランクA、ファントムLV1トレジャーほか	移動速度が上がるかわりに、与えるダメージが減る（※1）
	DECO GUMMI ブースターグミ	2×2×2	10	23	1	-15	24	—	スターダストLV3トレジャー、ファントムLV2トレジャー、ブロークンLV1ランクBほか	移動速度が上がるかわりに、与えるダメージが減る
	DECO GUMMI ミニプロペラグミ	1×1×1	11	9	1	-5	8	—	アステロイドLV1ランクB、フローティングLV1トレジャー×4ほか	移動速度がやや上がるかわりに、与えるダメージが減る
	DECO GUMMI プロペラグミ	2×1×2	12	12	1	-5	9	—	アステロイドLV2トレジャー、フローティングLV1トレジャー×3ほか	移動速度がやや上がるかわりに、与えるダメージが減る
	DECO GUMMI スクリューグミ	2×1×2	12	9	1	-15	18	—	スターダストLV2トレジャー、スプラッシュLV1トレジャーほか	移動速度がやや上がるかわりに、与えるダメージが減る
	DECO GUMMI ローターグミ	4×4×1	8	9	1	-10	13	—	スターダストLV1ランクA、フローティングLV2トレジャーほか	移動速度がやや上がるかわりに、与えるダメージが減る
	DECO GUMMI ラージローターグミ	6×6×1	8	9	1	-10	13	—	スターダストLV3トレジャー、スプラッシュLV2トレジャーほか	移動速度がやや上がるかわりに、与えるダメージが減る

※1……カラーチェンジできない

ウインググミ

画像	名称	サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手	特徴
	DECO GUMMI サイクロングミ	2×2×1	10	8	1	—	—	16	初期所持×2、スターダストLV3トレジャー×2、ファントムLV2トレジャーほか	ローリング中の移動速度が上がる
	DECO GUMMI ストームグミ	2×2×1	10	8	1	—	—	16	アステロイドLV2トレジャー、スターダストLV2トレジャー、ファントムLV2ランクAほか	ローリング中の移動速度が上がる
	DECO GUMMI テンペストグミ	3×2×1	12	8	1	—	—	16	初期所持×4、アステロイドLV2トレジャー×2、スターダストLV2トレジャー×2ほか	ローリング中の移動速度が上がる
	DECO GUMMI タイフーングミ	3×2×1	10	8	1	—	—	16	アステロイドLV1トレジャー、スターダストLV1トレジャーほか	ローリング中の移動速度が上がる
	DECO GUMMI ハリケーングミ	2×3×1	10	8	1	—	—	16	アステロイドLV3ランクA、ファントムLV1ランクA、ブロークンLV1トレジャー×2ほか	ローリング中の移動速度が上がる
	DECO GUMMI ボルテックスグミ	3×2×1	10	11	1	—	—	22	ファントムLV3トレジャー×2、スプラッシュLV3トレジャー×2ほか	ローリング中の移動速度が上がる
	DECO GUMMI ソニックターボグミ	2×2×2	10	18	1	—	—	36	アステロイドLV3トレジャー、エンシェントLV1トレジャー×2ほか	ローリング中の移動速度がかなり上がる

名前	サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手	特徴
DECO GUMMI ダークグミ	3×2×1	8	20	1	—	—	40	エンシェントLV3トレジャー×2、サンライトLV1トレジャー×2ほか	ローリング中の移動速度がかなり上がる(※1)
DECO GUMMI エンジェルグミ	3×2×1	8	24	1	—	—	48	フローティングLV3トレジャー×2、エンシェントLV2トレジャー×2ほか	ローリング中の移動速度がかなり上がる(※1)

▸ エクストラグミ

コックピットグミ

名前	サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手	特徴
DECO GUMMI バブルヘッドグミ	2×2×2	4	9	—	19	-15	—	初期所持×1、スターダストLV1トレジャー、フローティングLV3トレジャーほか	与えるダメージが増えるかわりに、移動速度が下がる
DECO GUMMI フラットヘッドグミ	2×2×2	4	8	—	24	-20	—	アステロイドLV1トレジャー、ファントムLV1ランクB、スプラッシュLV3トレジャーほか	与えるダメージが増えるかわりに、移動速度が下がる
DECO GUMMI ソリッドヘッドグミ	2×3×2	4	11	—	30	-25	—	スターダストLV1ランクC、フローティングLV1トレジャー、ブロークンLV3ランクCほか	与えるダメージがかなり増えるかわりに、移動速度がかなり下がる
DECO GUMMI スフィアヘッドグミ	2×3×2	4	9	—	34	-30	—	スプラッシュLV1トレジャー、フローティングLV1ランクCほか	与えるダメージがかなり増えるかわりに、移動速度がかなり下がる
DECO GUMMI ブリッヂグミ	2×2×3	4	19	—	44	-35	—	ファントムLV3ランクC、スプラッシュLV1ランクC、フローティングLV2トレジャーほか	与えるダメージがとても増えるかわりに、移動速度がかなり下がる
DECO GUMMI ビッグブリッヂグミ	2×2×3	4	10	—	50	-45	—	ブロークンLV2ランクC、アサルトLV1ランクB&トレジャー、アサルトLV3ランクS	与えるダメージがとても増えるかわりに、移動速度がとても下がる

※FM版では、コックピットグミをひとつもセットしなくても、シップのパラメータは半分にならない

シールドグミ

名前	サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手	特徴
DECO GUMMI シールドグミ	3×1×3	2	8	1	-20	—	—	スターダストLV1ランクB、ブロークンLV1トレジャー	与えるダメージが減るかわりに、敵のノーマルショットを防ぐ(※1)
DECO GUMMI ラージシールドグミ	4×1×4	2	7	1	-25	—	—	アステロイドLV2ランクB、ブロークンLV1ランクC	与えるダメージがかなり減るかわりに、敵のノーマルショットを広い範囲で防ぐ(※1)
DECO GUMMI シェルグミ	3×1×3	2	8	1	-20	—	—	フローティングLV1ランクB、エンシェントLV2ランクB	与えるダメージが減るかわりに、敵のレーザーショットを防ぐ
DECO GUMMI ラージシェルグミ	4×1×4	2	7	1	-25	—	—	サンライトLV1ランクB、アサルトLV2ランクC	与えるダメージがかなり減るかわりに、敵のレーザーショットを広い範囲で防ぐ

オプショングミ

名前	サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手	特徴
DECO GUMMI ネオンボールグミ	1×1×1	18	8	—	4	—	—	スターダストLV1トレジャー、フローティングLV2トレジャー×3ほか	与えるダメージが増える
DECO GUMMI ネオンバーグミ	1×2×1	18	8	—	4	—	—	アステロイドLV1トレジャー、フローティングLV2トレジャー×4ほか	与えるダメージが増える

種別	名称	サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手	特徴
DECO GUMMI	ホイールグミ	1×2×2	14	15	1	—	—	30	アステロイドLV3トレジャー、ブロークンLV1トレジャー×2ほか	ローリング中の移動速度が上がる
DECO GUMMI	レーダーグミ	4×4×1	4	10	1	—	-5	—	アステロイドLV3ランクC、スターダストLV2ランクD、ブロークンLV1トレジャーほか	ロックオンが少しすばやくなるかわりに、移動速度が下がる
DECO GUMMI	アンテナグミ	1×1×2	4	20	1	—	-10	—	スターダストLV3ランクD、ファントムLV3トレジャー、エンシェントLV2トレジャーほか	ロックオンがすばやくなるかわりに、移動速度が下がる
DECO GUMMI	パラボラグミ	1×1×2	4	23	1	—	-15	—	スターダストLV2ランクB、スターダストLV3トレジャー、サンライトLV2トレジャーほか	ロックオンがとてもすばやくなるかわりに、移動速度が下がる
DECO GUMMI	ラウンドライトグミ	1×1×1	8	13	47	-20	—	—	スターダストLV3トレジャー、サンライトLV1トレジャー×2ほか	与えるダメージがかなり減るかわりに、最大HPが大きく増える
DECO GUMMI	スクエアライトグミ	1×1×1	8	8	27	-10	—	—	アステロイドLV1トレジャー、ファントムLV1トレジャー×2ほか	与えるダメージが減るかわりに、最大HPが増える
DECO GUMMI	クラウングミ	2×2×2	1	15	1	—	—	—	すべてのミッションの「TREASURE」を100%にする	つねにバーサクモードになるが、最大HPが1になる(※1)
DECO GUMMI	マストグミ	6×3×6	2	17	1	—	6	—	ファントムEXLV1ランクS、スプラッシュEXLV3ランクS	移動速度が上がる
DECO GUMMI	フラッググミ	1×4×4	2	15	—	7	—	—	スターダストEXLV1ランクS、スプラッシュEXLV1ランクS	与えるダメージが増える
DECO GUMMI	キャタピラグミ	1×4×2	6	14	1	—	—	28	アステロイドEXLV1ランクS、ブロークンEXLV1ランクS、アサルトEXLV2ランクSほか	ローリング中の移動速度が上がる(※1)
DECO GUMMI	フィギュアグミA	1×1×3	5	14	29	—	—	—	エンシェントEXLV1ランクSほか(トレジャー名は「フィギュアグミセット」)	最大HPが増える(※1)
DECO GUMMI	フィギュアグミB	1×1×3	5	14	29	—	—	—	エンシェントEXLV1ランクSほか(トレジャー名は「フィギュアグミセット」)	最大HPが増える(※1)
DECO GUMMI	フィギュアグミC	1×1×3	5	14	29	—	—	—	エンシェントEXLV1ランクSほか(トレジャー名は「フィギュアグミセット」)	最大HPが増える(※1)
DECO GUMMI	フィギュアグミD	1×1×3	5	14	29	—	—	—	エンシェントEXLV1ランクSほか(トレジャー名は「フィギュアグミセット」)	最大HPが増える(※1)

※1……カラーチェンジできない



















#5

キングダム ハーツⅡ ファイナル ミックス SIDE

KINGDOM HEARTS Ⅱ Final Mix SIDE

マップ













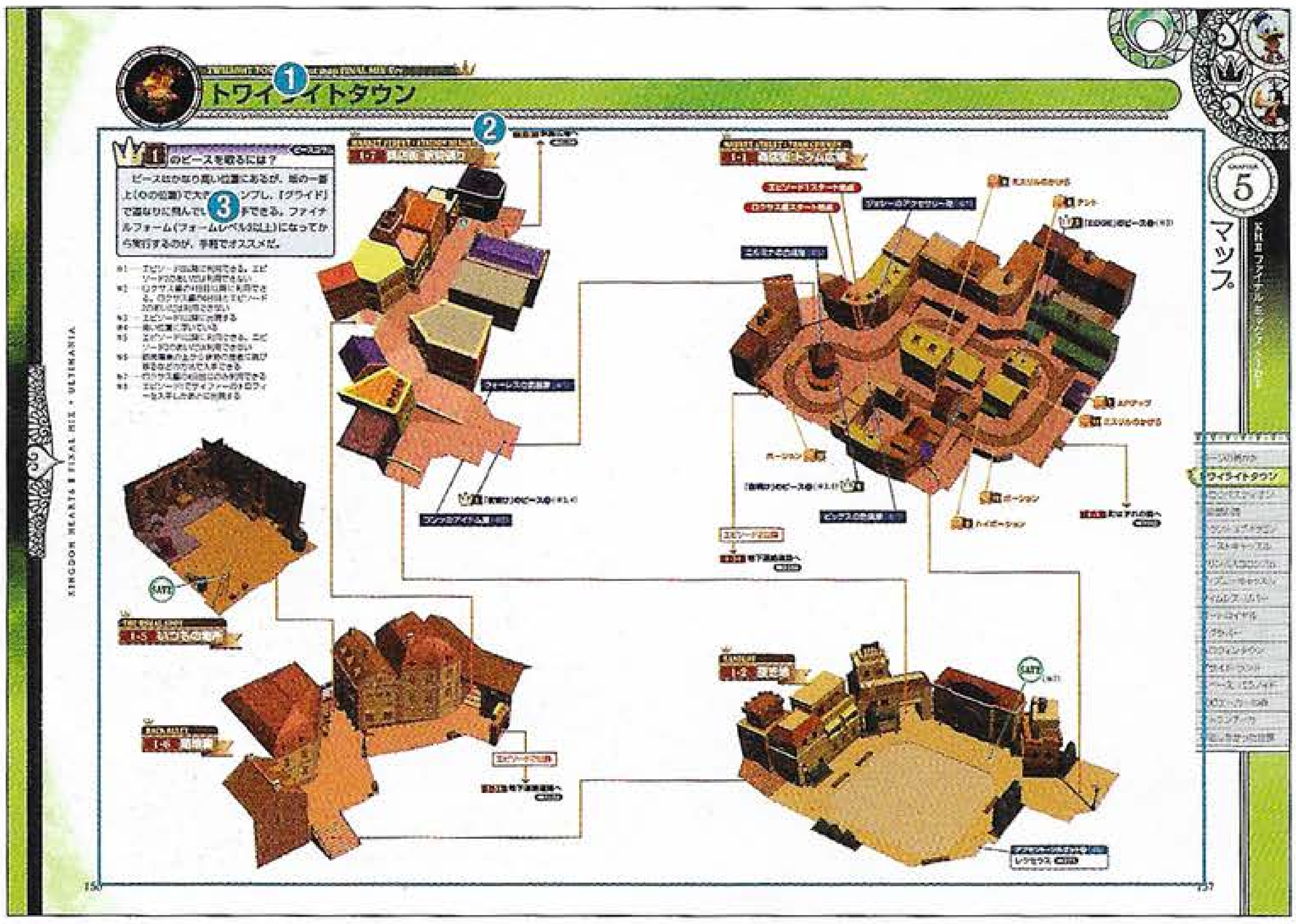






マップページの見かた

この章では、各ワールドのマップについて、FM版で追加・変更のあった要素を中心に紹介していく。パズルのピースを集めたいときや、XIII機関のメンバーおよびXIIIキノコと戦える場所を知りたいときなどに役立てよう。



❶ **ワールド名**……マップを掲載しているワールドの名前。

❷ **マップ**……そのワールドを構成するマップ。記号の意味は以下のとおり。

- エピソード1 スタート地点…各エピソードで、最初に行動できるようになる地点
- MARKET STREET：TRAM COMMON 1-1 商店街：トラム広場…マップ番号と名前。名前には英語での表記も記載。番号は本書で独自につけたもので、『KH II アルティマニア』と共通
- ●——●…マップのつながり。ほかのページに掲載しているマップにつながる場合は、移動先のマップ名などを記載。特定のエピソードでしか移動できない場合などは、移動するための条件を併記している
- SAVE…セーブポイント
- ビッグスの防具屋…ショップ
- 1…ソラが開けることのできる宝箱の中身。番号は本書で独自につけたもので、ジミニーメモの「宝物リスト」に表示される順番と対応している。FM版で中身が変わったものは、アイテム名の右側に★マークを併記
- …ロクサス編でのみ出現する宝箱の中身
- 1「夜明け」のピース②…パズルのピースの名前。番号は本書で独自につけたもので、1はジミニーメモの「ピースリスト」に表示される順番と対応しており、❶はジミニーメモの「パズルモード」でパズルを組み立てるときにピースが置かれる位置と対応している(→P.54〜57)
- Ⓐ…コラムなどに掲載している、ピースの入手方法や宝箱の開けかたに対応した場所
- アブセント・シルエット③(※10) レクセウス →P.73…その場所で戦えるXIII機関のメンバーの名前。①〜⑤は、物語中で戦えるようになる順番を示す
- XIIIキノコ:NO.7(※16) →P.122…その場所でデュエルできるXIIIキノコ(→P.113)の名前

❸ **ピースコラム**……取るのが難しいパズルのピースをピックアップし、その入手方法のなかで比較的実行しやすいものを掲載。追憶の洞(P.171〜175)に関しては、開けるのが難しい宝箱を開けるための方法も、「宝箱コラム」として掲載している。

COLUMN コラム　パズルのピースを集めよう！

FM版では、マップ内のあちこちに「パズルのピース」が浮いている。それらを集めてジミニーメモの「パズルモード」でパズルを完成させると、貴重なアクセサリーやレシピ、合成素材などがもらえるのだ(→P.53)。下記にまとめた、パズルのピースを取るためのテクニックを参考にしながら、すべてのピースを集めてみよう。



←パズルのピースには取るのが難しいものも多く、すべてを集めるにはさまざまな工夫が必要となる。

ピースを取るためのテクニック ―基本編―

邪魔な敵は先に倒しておく

ピースへ近づいたとき、敵が出現してこちらに襲いかかってくることがある。取るのが簡単なピースなら敵を倒さずに放っておくのも手だが、そうでない場合はピースを取るときに邪魔になるので、先に全滅させておきたい。

できるだけ高い場所からジャンプする

高い位置に浮いているピースを取るときは、ピースの近くの一番高い足場からジャンプするのが基本。ふつうに跳んでもピースの高さに届かないときは、上に乗れる建物や丘などが周囲にないか探してみるといいだろう。

各種のグロウアビリティを活用する

ピースのなかには『ハイジャンプ』や『エアドッジ』『グライド』といったグロウアビリティを利用しなければ取れないものもある。各種フォームのレベルを上げて、積極的に修得していこう。



←物語が進むことで取れなくなるピースはないので、グロウアビリティがそろってからピースを集めてもいい。

ピースを取るためのテクニック ―応用編―

キーブレードを振って飛距離を伸ばす

ジャンプをしたあとに◎ボタンを押して空中でキーブレードを振ると、ジャンプの飛距離をわずかに伸ばすことができる。『コンボマスター』を装備し、◎ボタンを数回押して空中でコンボをくり出すと、さらに効果的だ。

マップ内の仕掛けやスケボーを利用する

ザ・ランド・オブ・ドラゴンにあるつむじ風に乗って舞い上がったり、スケボーに乗ってジャンプしたりすれば、通常のジャンプよりも大きく跳べる。ソラ自身の力でピースが取れないときは、これらも利用してみよう。



←スケボーに乗ってジャンプしたのち、『360スピン』などを連発すれば、かなり遠くまで跳ぶことができる。

フォームチェンジでジャンプ力を高める

グロウアビリティをあまり修得していないときは、ブレイヴフォームやマスターフォーム、ファイナルフォームなどにフォームチェンジしてからピースを取るのもいい。こうしたフォームになると、それぞれのフォームに対応したグロウアビリティを利用できるほか、ジャンプ力も上がるのだ。



←マスターフォームになり、ジャンプ後にファイア系の魔法を連発すれば、ジャンプの飛距離を伸ばせる。



→ドライヴゲージが足りない場合は『冥界闘技場＆裏闘技大会』に参加するなどして満タンにしよう。



TWILIGHT TOWN Perfect map FINAL MIX Ver.

トワイライトタウン

1 のピースを取るには？

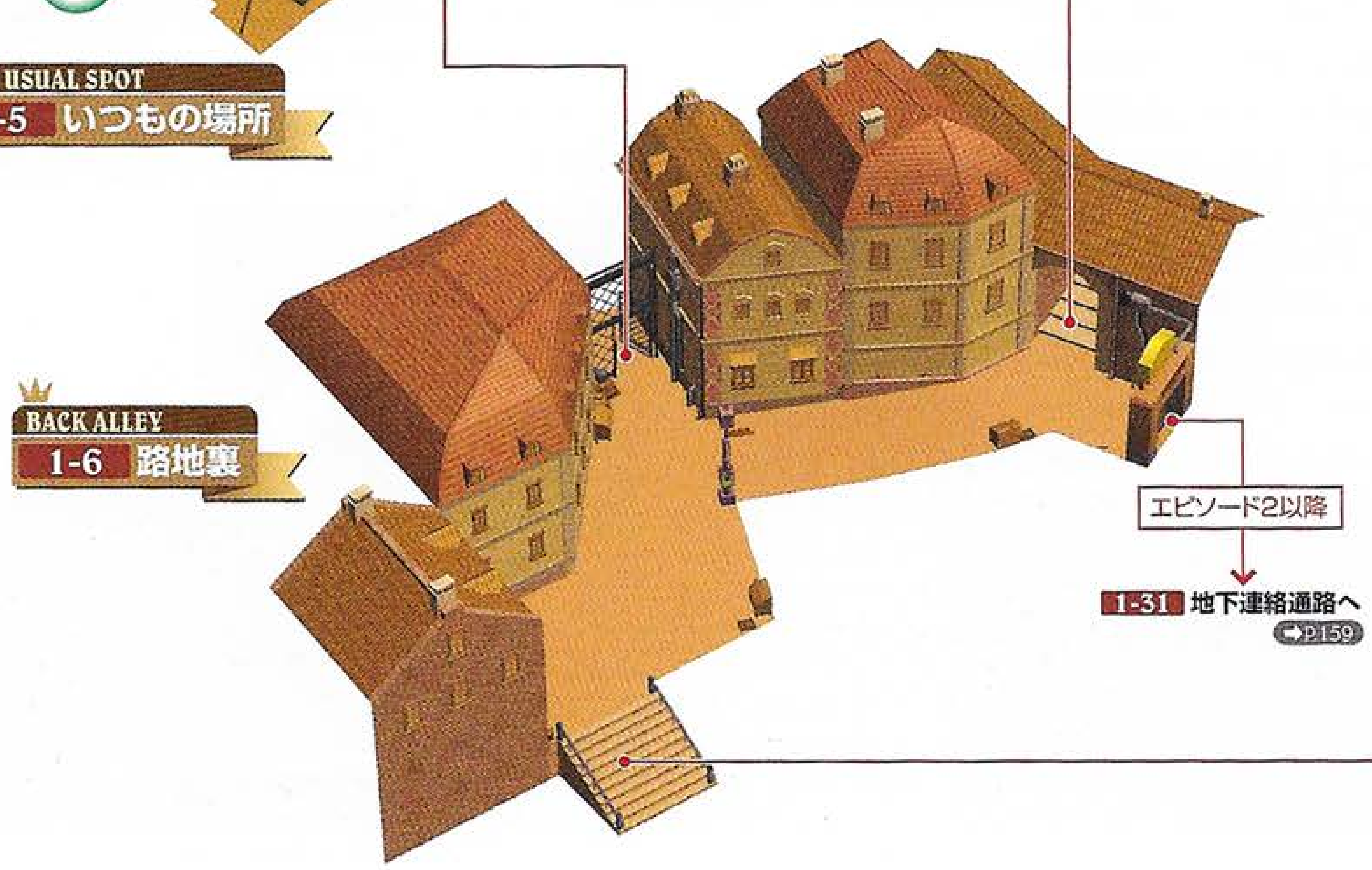
ピースコラム

ピースはかなり高い位置にあるが、坂の一番上（Ⓐの位置）で大きくジャンプし、『グライド』で道なりに飛んでいけば入手できる。ファイナルフォーム（フォームレベル3以上）になってから実行するのが、手軽でオススメだ。

※1……エピソード0以降に利用できる。エピソード2のあいだは利用できない
※2……ロクサス編の4日目以降に利用できる。ロクサス編の6日目とエピソード2のあいだは利用できない
※3……エピソード1以降に出現する
※4……高い位置に浮いている
※5……エピソード1以降に利用できる。エピソード2のあいだは利用できない
※6……路面電車の上から建物の屋根に跳び移るなどの方法で入手できる
※7……ロクサス編の4日目にのみ利用できる
※8……エピソード1でサイファーのトロフィーを入手したあとに出現する

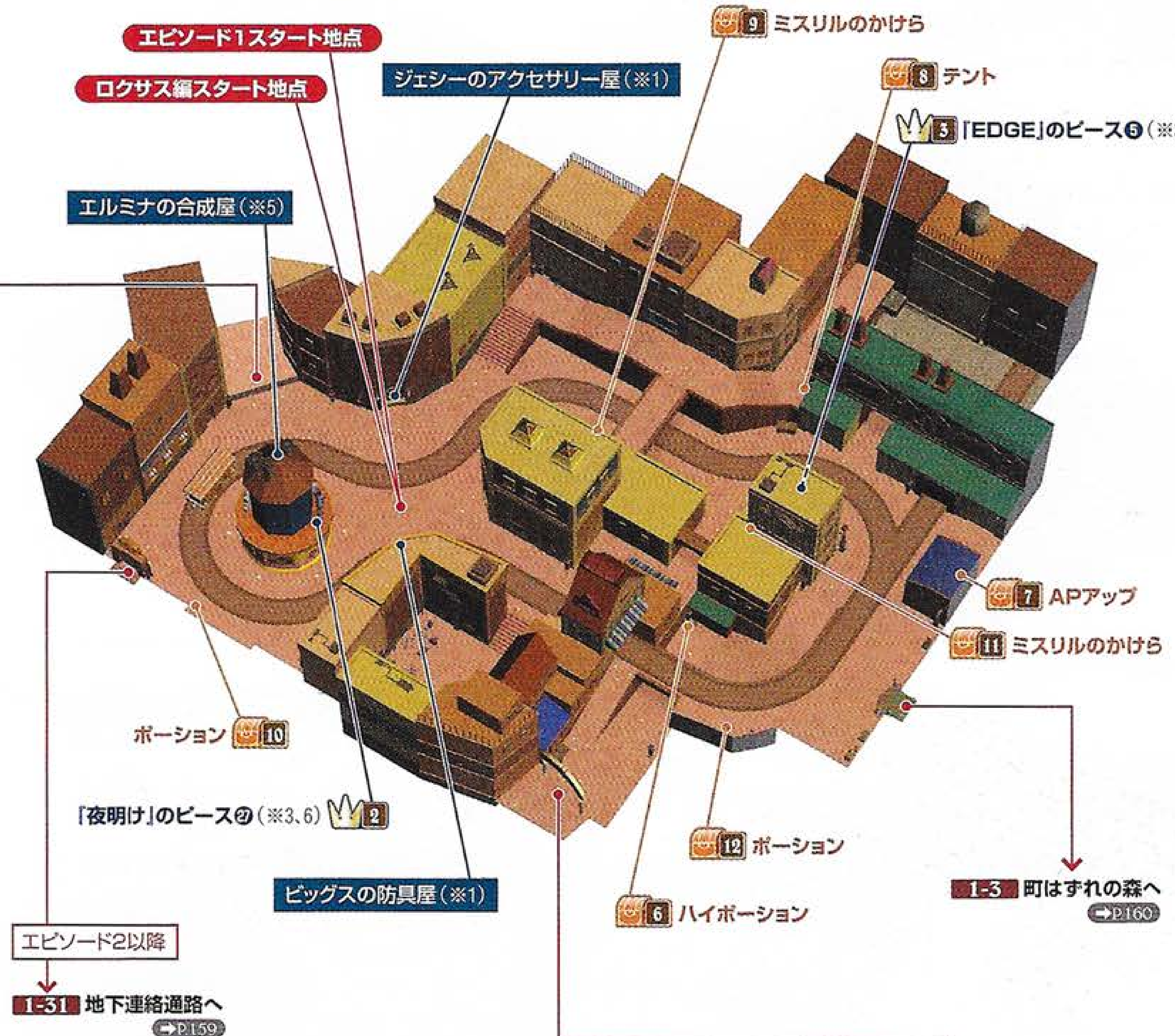






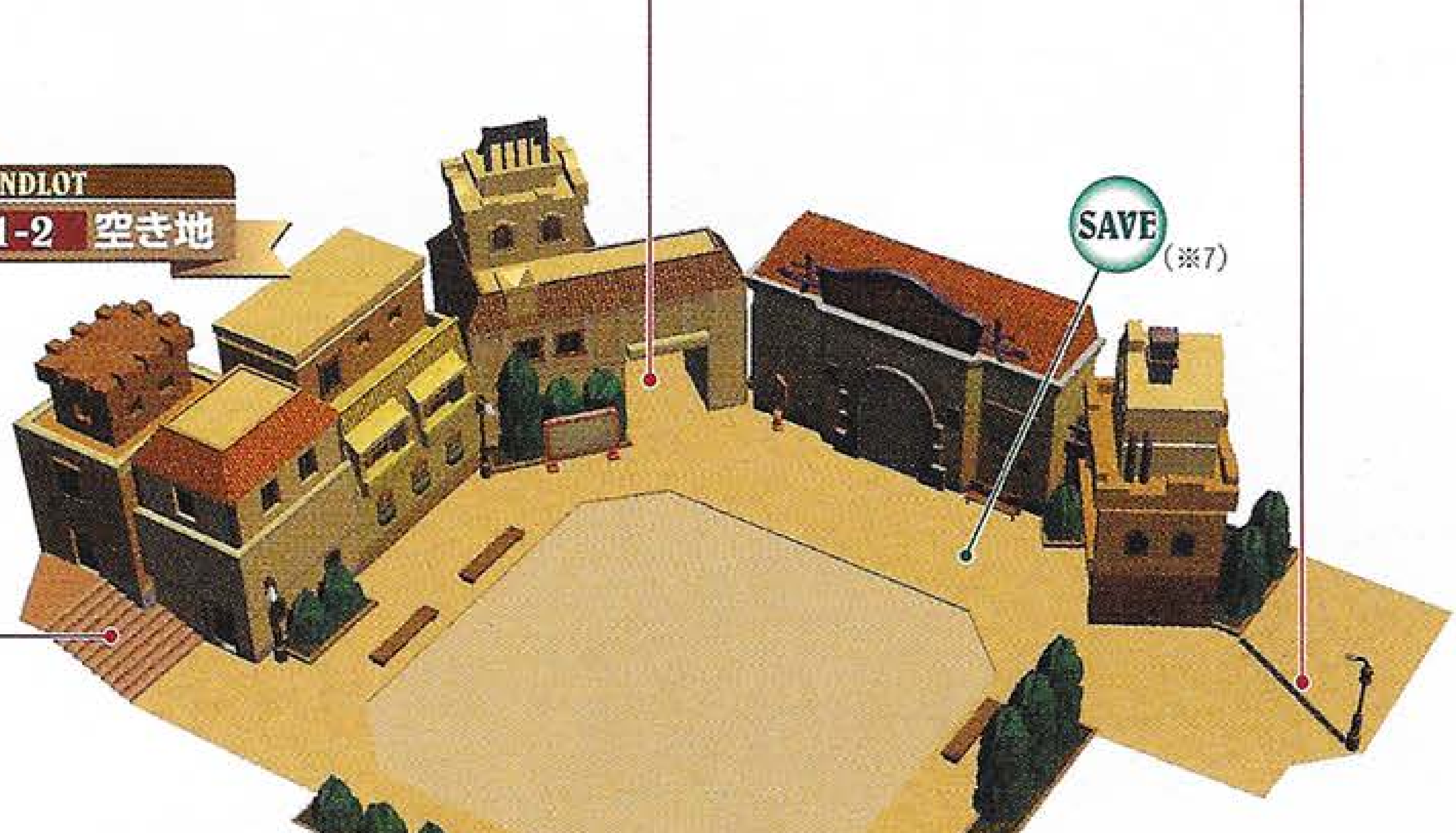
MARKET STREET : TRAM COMMON

1-1 商店街:トラム広場

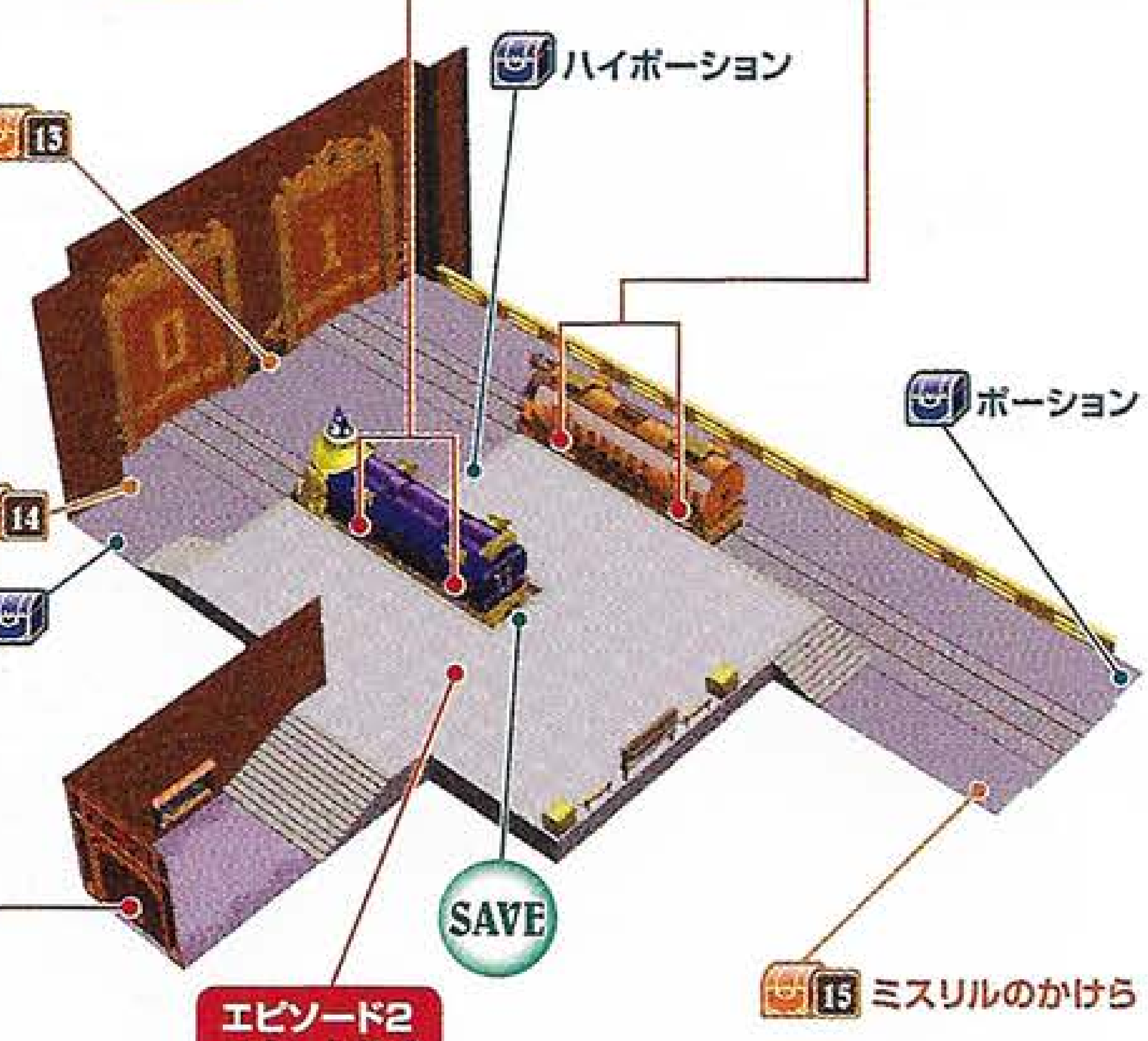


SANDLOT

1-2 空き地



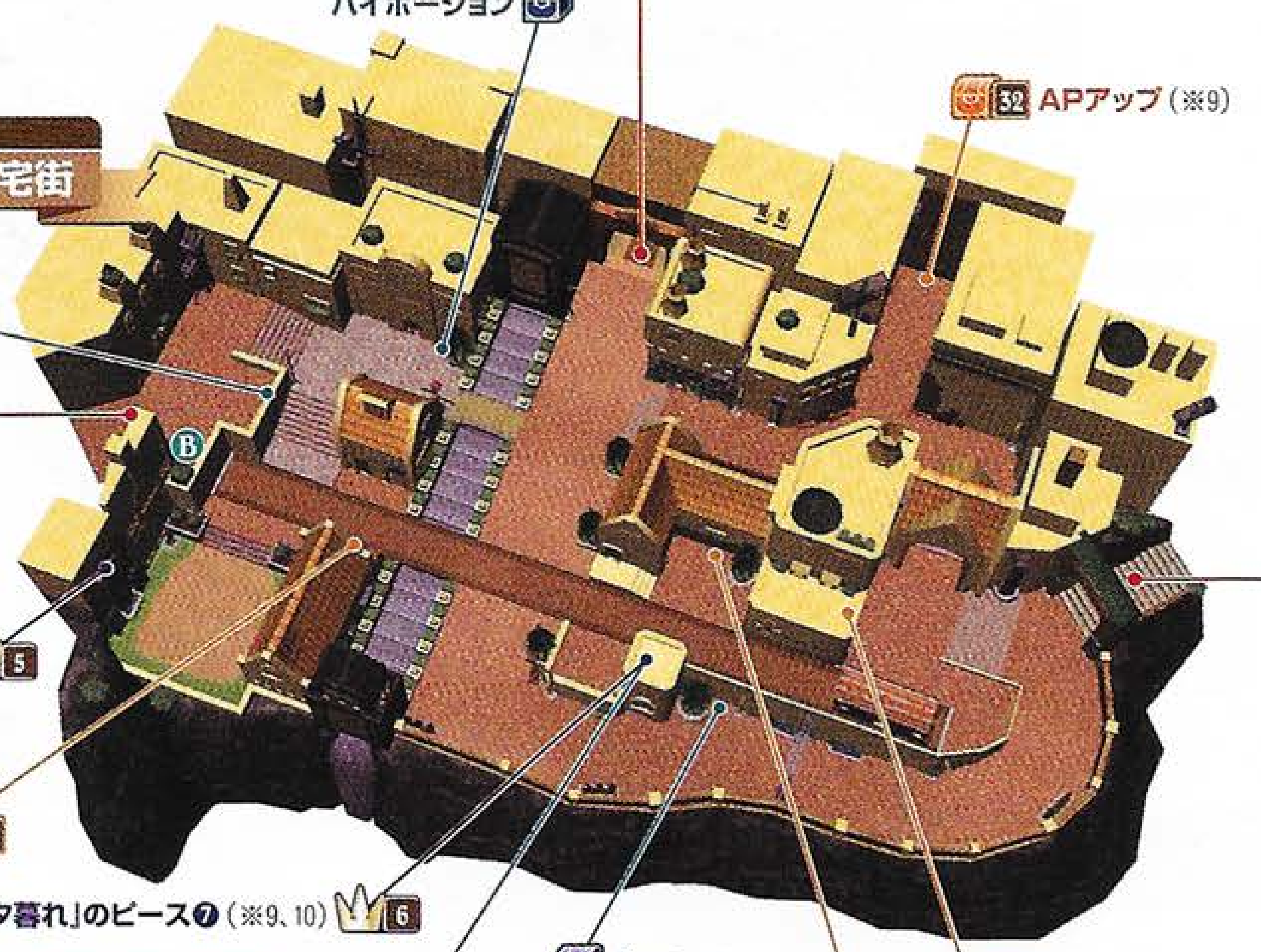
CENTRAL STATION
1-9 セントラルステーション



STATION PLAZA
1-8 駅前広場



SUNSET TERRACE
1-11 サンセット住宅街

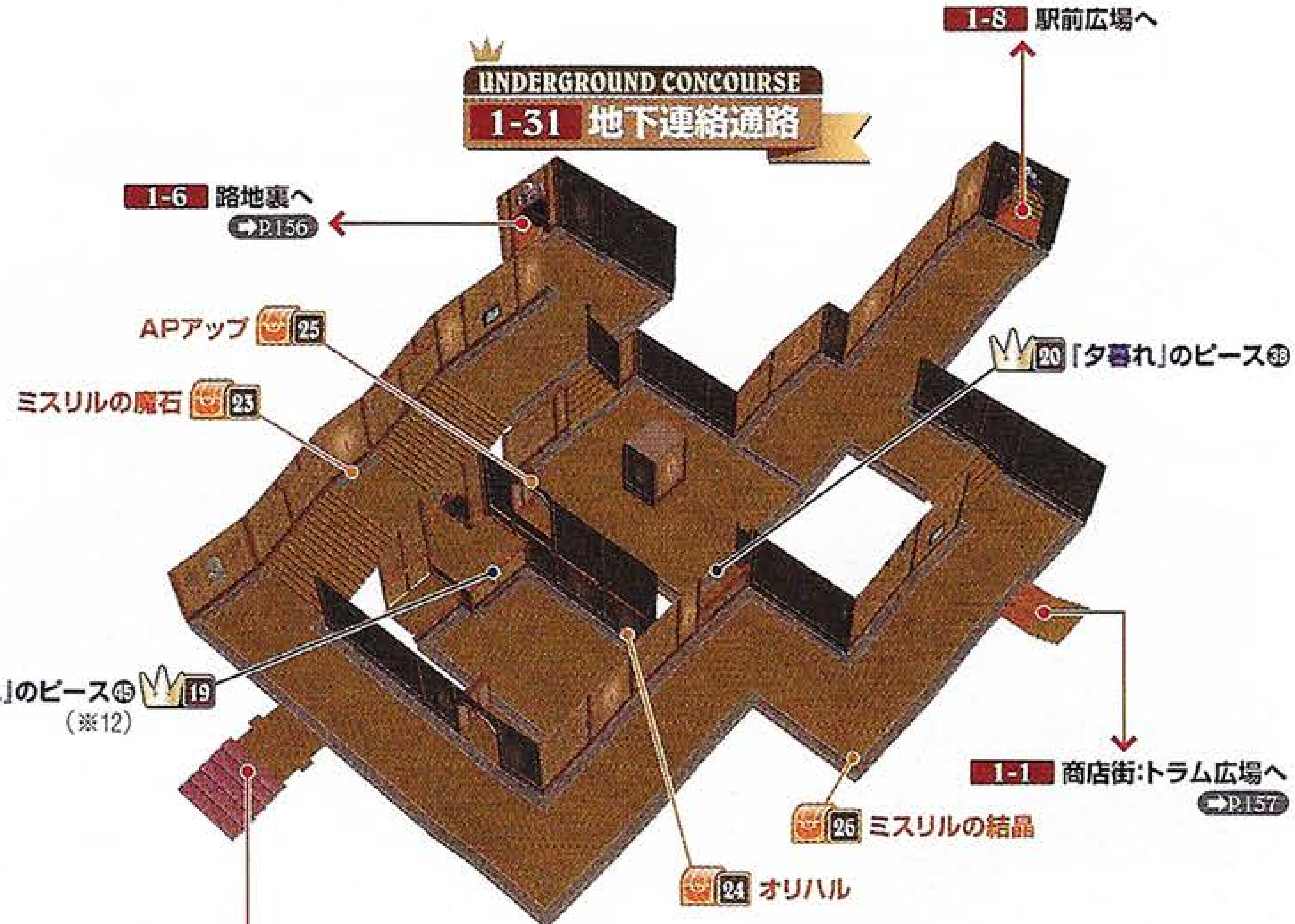


SUNSET HILL
1-13 サンセットヒル

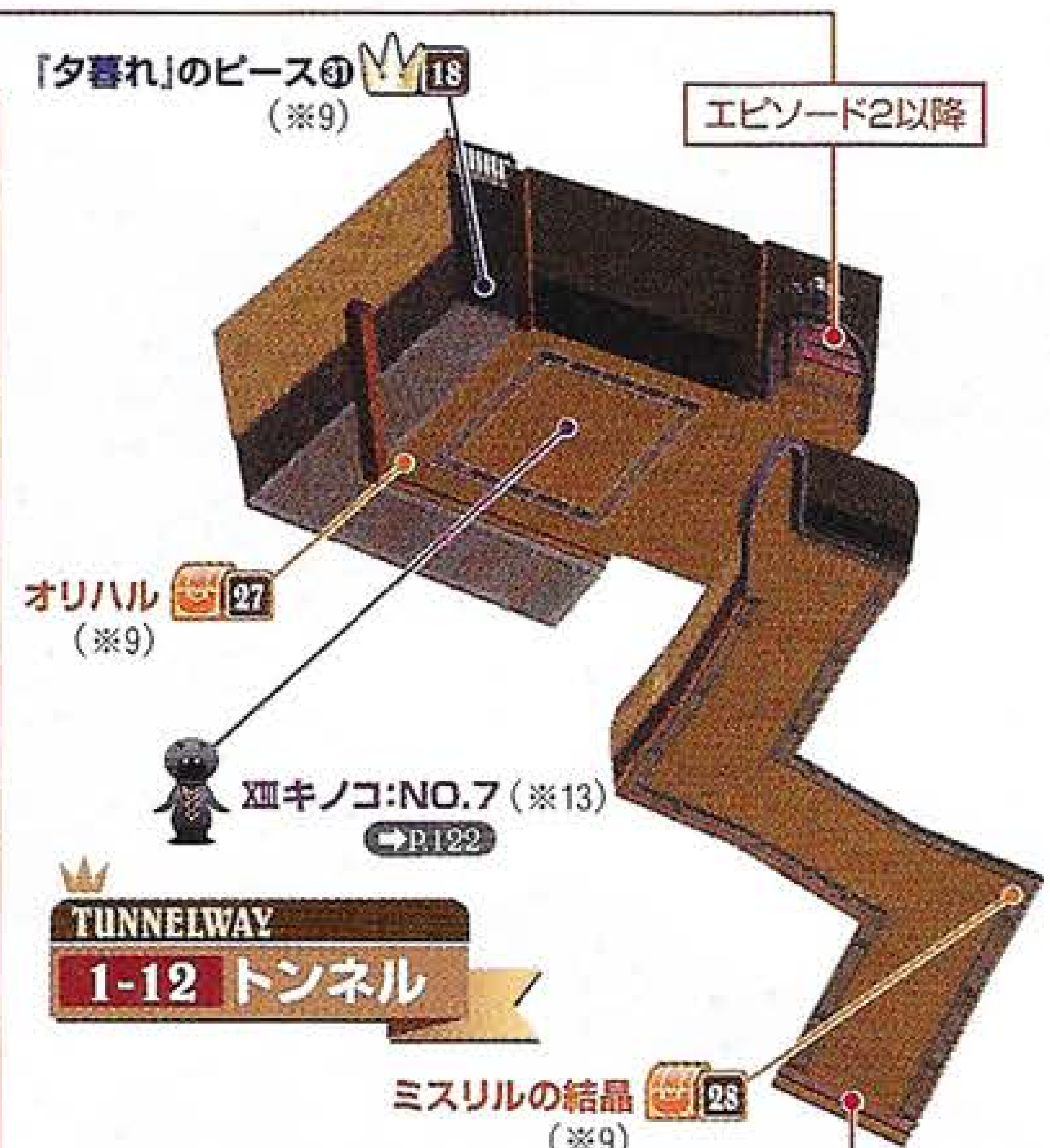


※3……エピソード1以降に出現する
※9……エピソード2以降に出現する
※10……路面電車の上からジャンプするなどの方法で入手できる
※11……高い位置に浮いており、丘の頂上（Ⓒの位置）からジャンプするなどの方法で入手できる
※12……高い位置に浮いており、スケボーに乗った状態でジャンプするなどの方法で入手できる
※13……エピソード2をクリアしたあとに出現する

UNDERGROUND CONCOURSE
1-31 地下連絡通路



TUNNELWAY
1-12 トンネル



5 のピースを取るには？

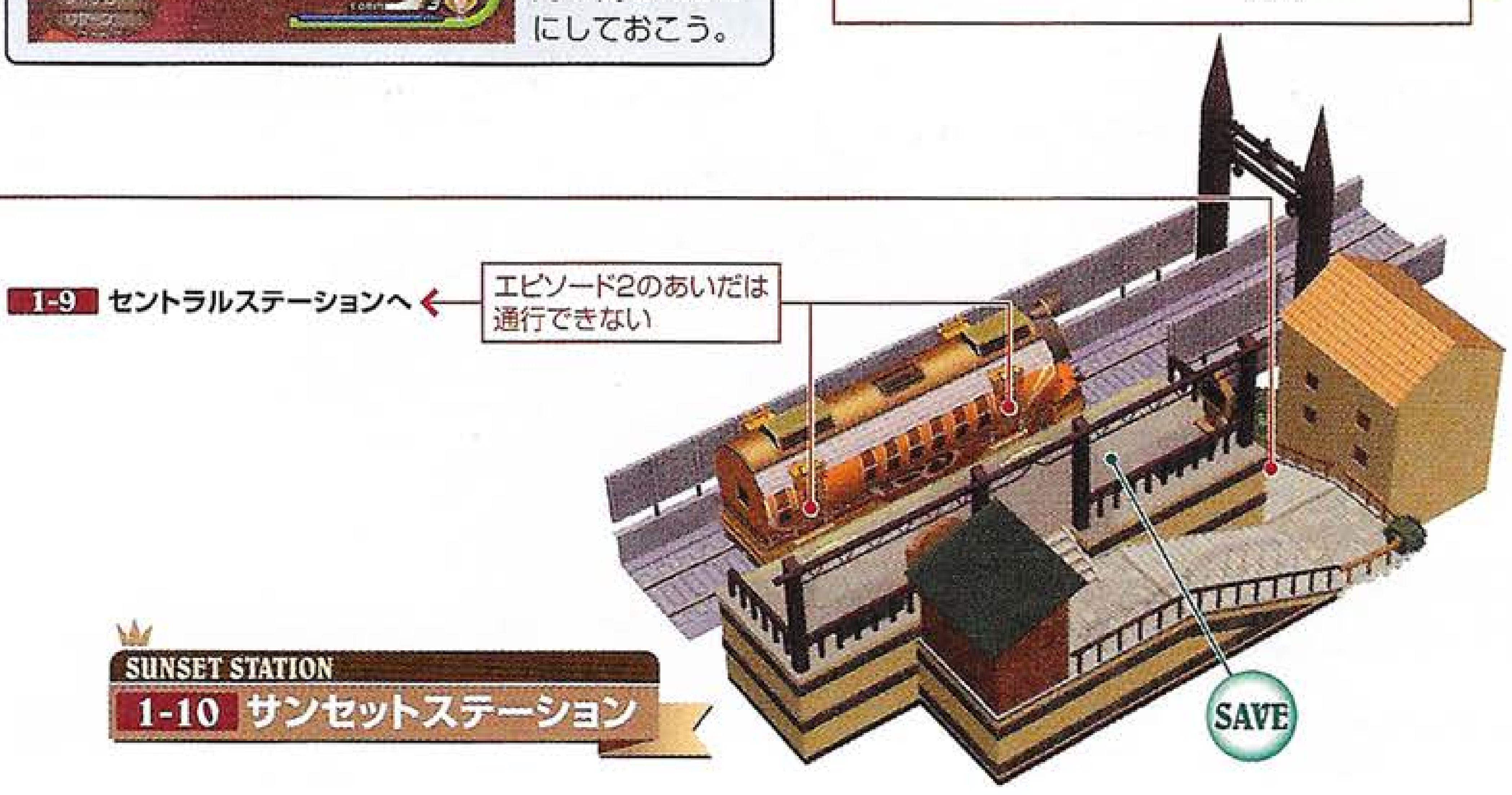
ピースコラム

このピースを入手するには、1-13 サンセットヒルへの出入口のそば（Ⓑの位置）から、大きく跳べばいい。マスターフォームになってピースのほうへジャンプしたのち、『エアドッジ』を使えばラクに取れるはずだ。



⬅この位置からジャンプする。左スティックは、ピースがある方向へ倒したままにしておこう。

SUNSET STATION
1-10 サンセットステーション



ピースコラム

9 のピースを取るには？

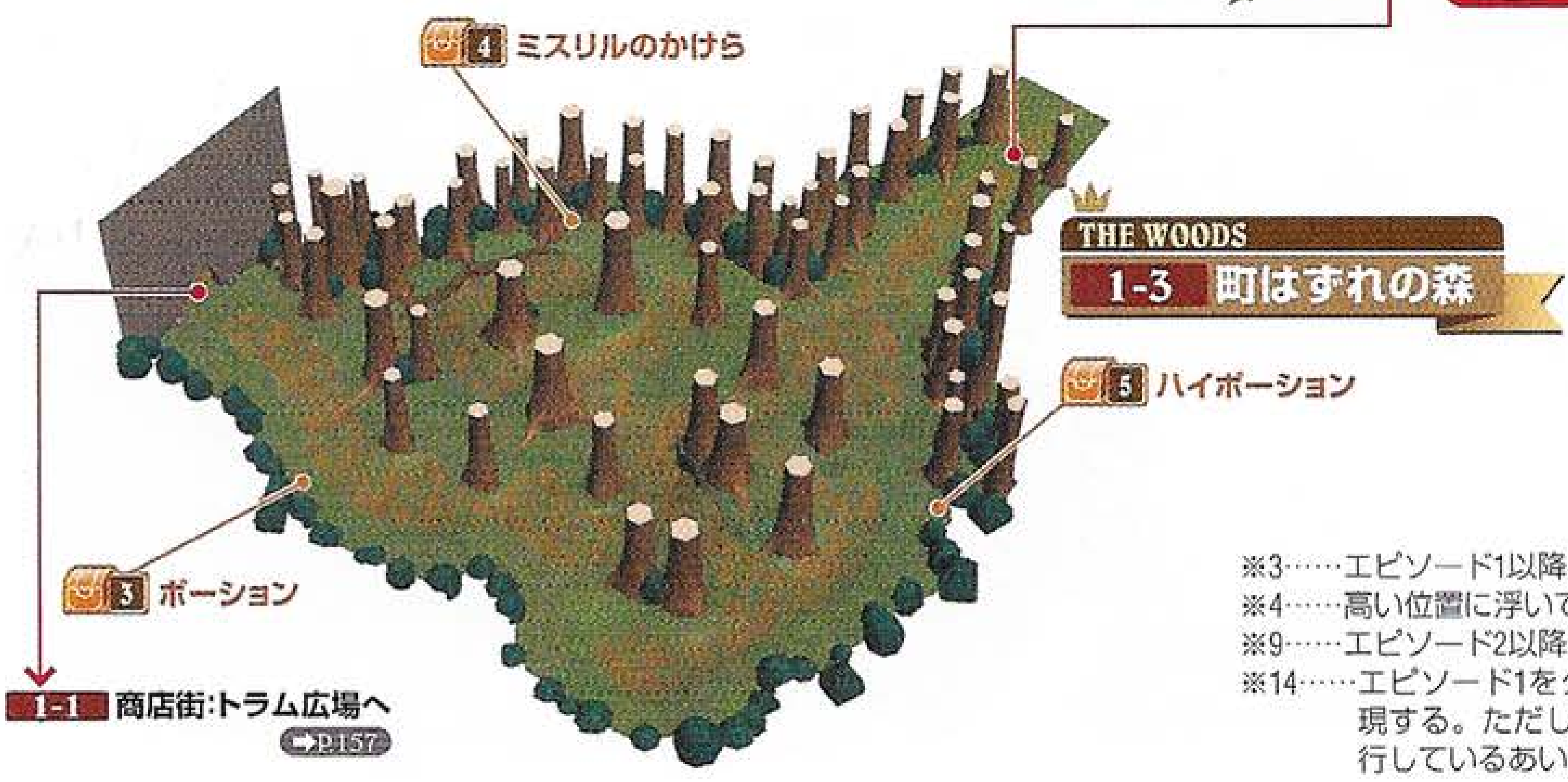
ファイナルフォームになり、上にピースが浮いた柱のそばでジャンプしてから『グライド』を使ってピースに近づこう。また、マスターフォームになって、Ⓓの位置からジャンプしたのち『エアドッジ』を使うのもひとつの手だ（フォームレベルが4以下の場合は、最後に空中でキーブレードを振る必要がある）。



⬅ピースから少し離れた位置にあるこのガレキに乗り、ピースのほうへ跳ぼう。





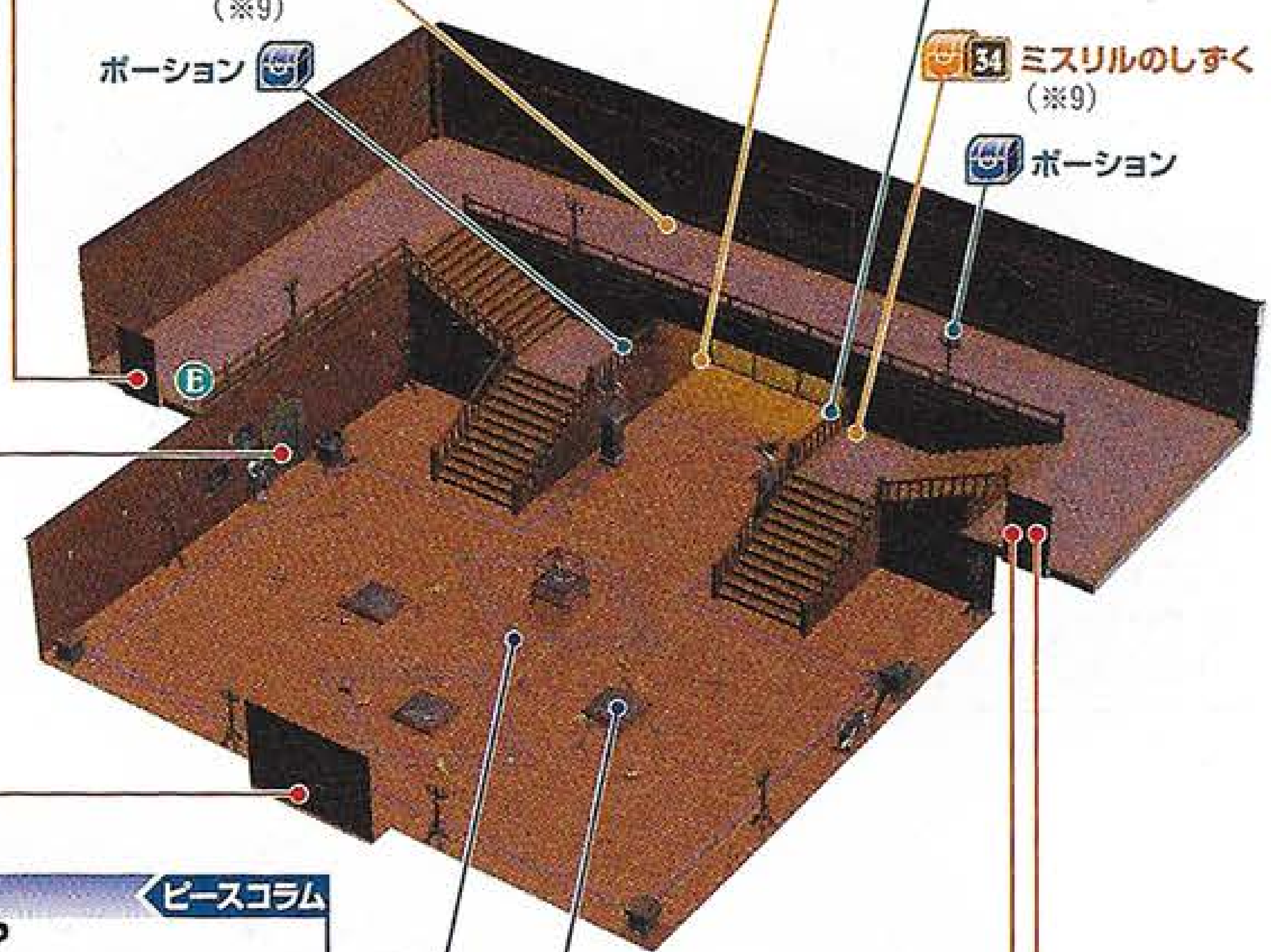


※3……エピソード1以降に出現する
※4……高い位置に浮いている
※9……エピソード2以降に出現する
※14……エピソード1をクリアしたあとに出現する。ただし、エピソード2が進行しているあいだは出現しない

MANSION : DINING ROOM
1-15 屋敷:ダイニング



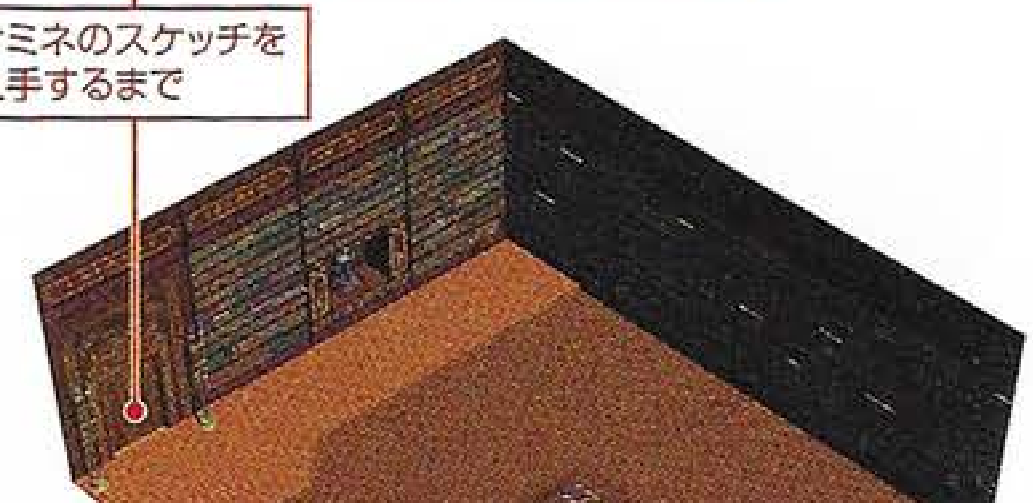
MANSION : FOYER
1-14 屋敷:ロビー



10 のピースを取るには？

ピースコラム

1-16 屋敷：白い部屋への出入口の前（Ⓔの位置）から、ファイナルフォームになってジャンプしたのち『グライド』を使えばピースを入手できる。マスターフォームでジャンプしてから『エアドッジ』を使ってもいいが、フォームレベルが4以下の場合は、最後に空中でキーブレードを振らなければならない。



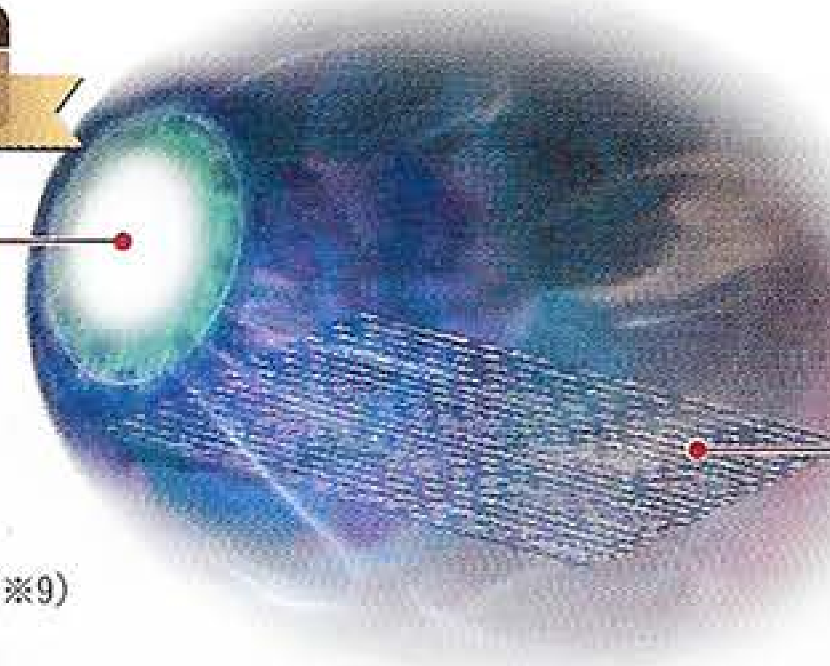
MANSION : LIBRARY
1-17a 屋敷:書庫



MANSION : LIBRARY
1-17b 屋敷:書庫（床消滅後）

BETWIXT AND BETWEEN
1-32 狭間の空間

存在しなかった世界
15-1 狭間につながる路地へ
➡P.216



1-17b 屋敷:書庫（床消滅後）へ
➡P.161

ロクサス編のみ

13『夜明け』のピース㉓（※9）



SAVE（※15）

MANSION : COMPUTER ROOM
1-18a 屋敷:コンピュータールームA

1-17b 屋敷:書庫（床消滅後）へ
➡P.161



SAVE

エピソード2以降に
△ボタンでビームに触れる

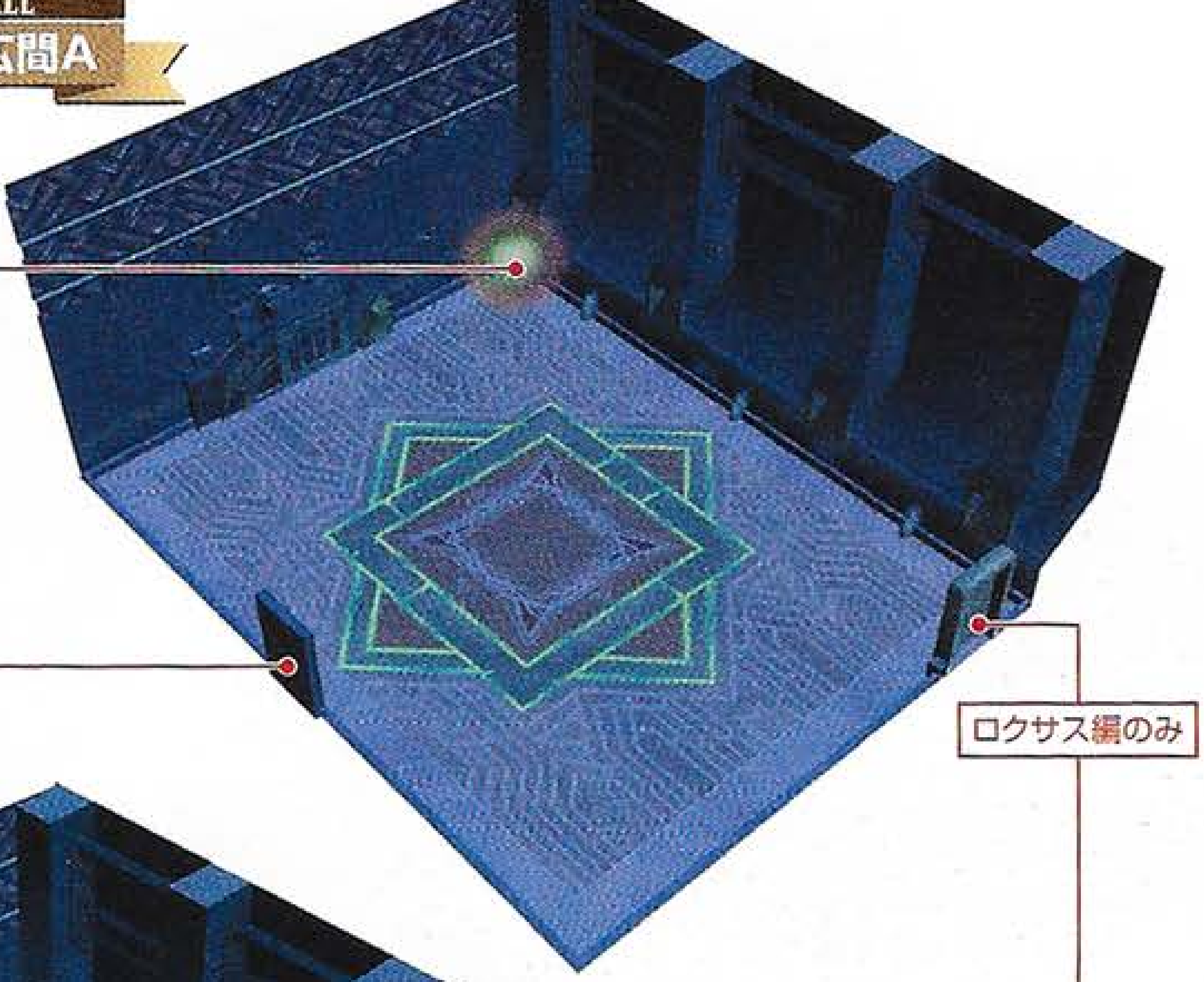
MANSION : COMPUTER ROOM
1-18b 屋敷:コンピュータールームB

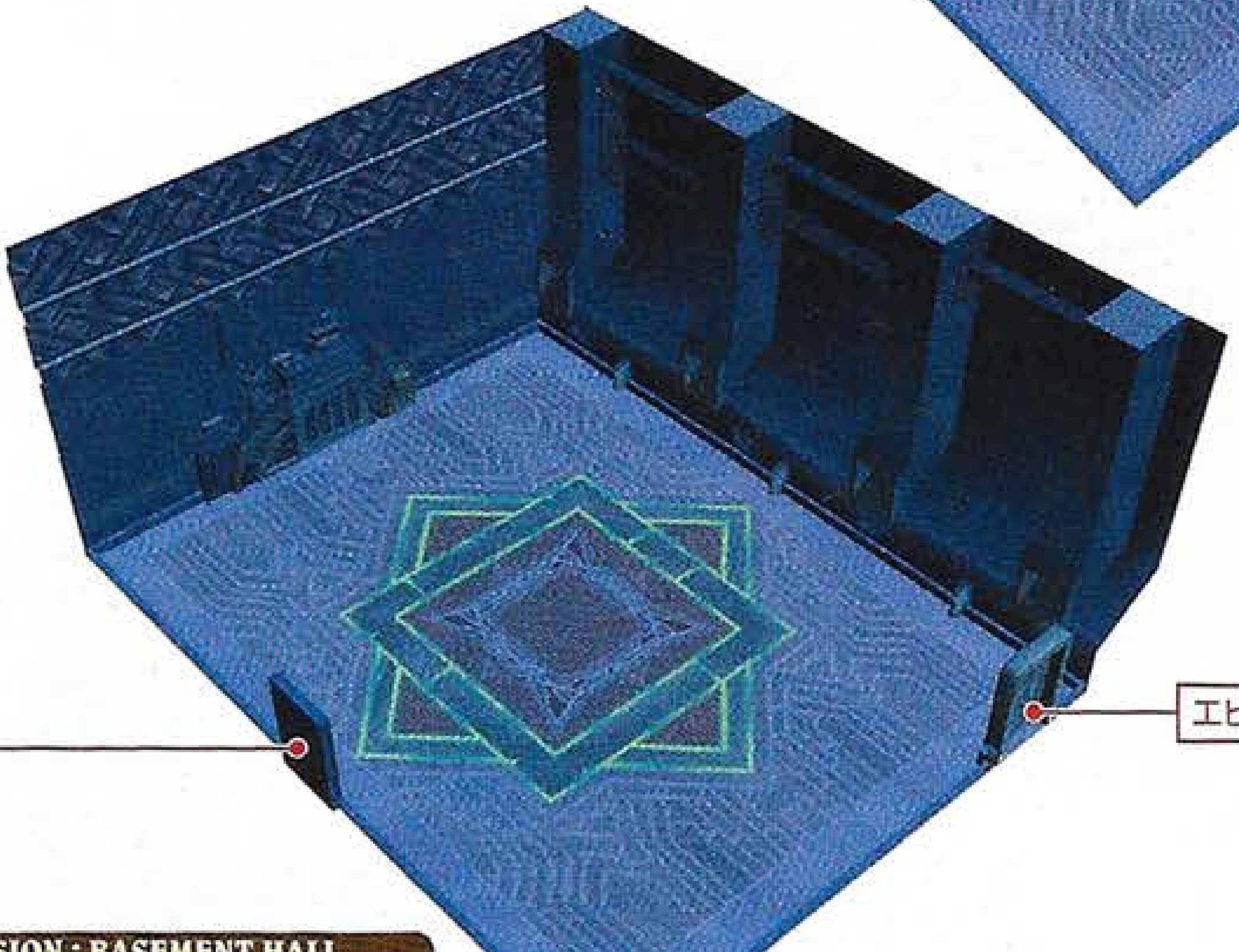
14『夜明け』のピース㉛（※9）



MANSION : POD ROOM
1-21 屋敷:ポッドルーム

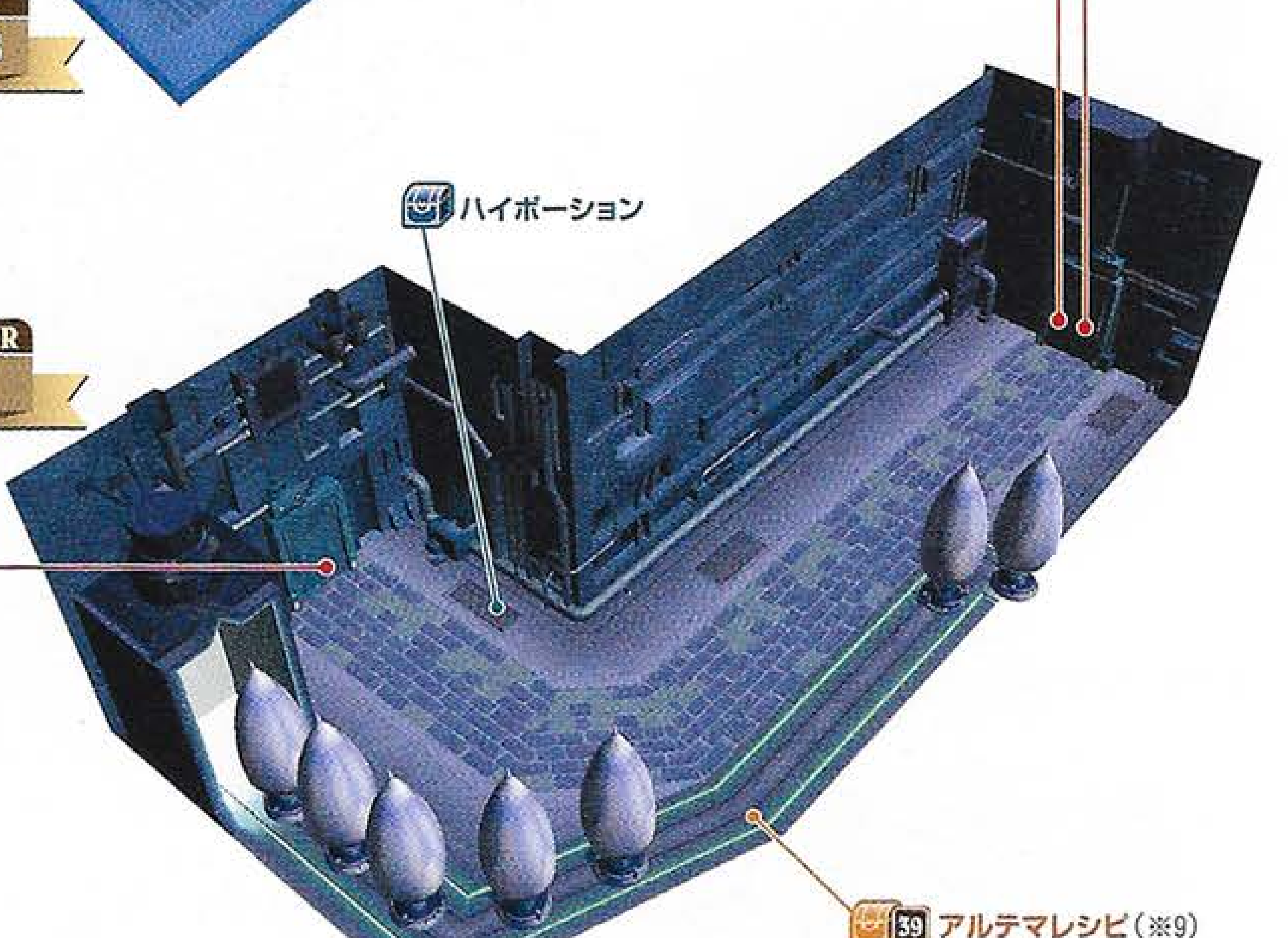
MANSION : BASEMENT HALL
1-19a 屋敷:地下広間A



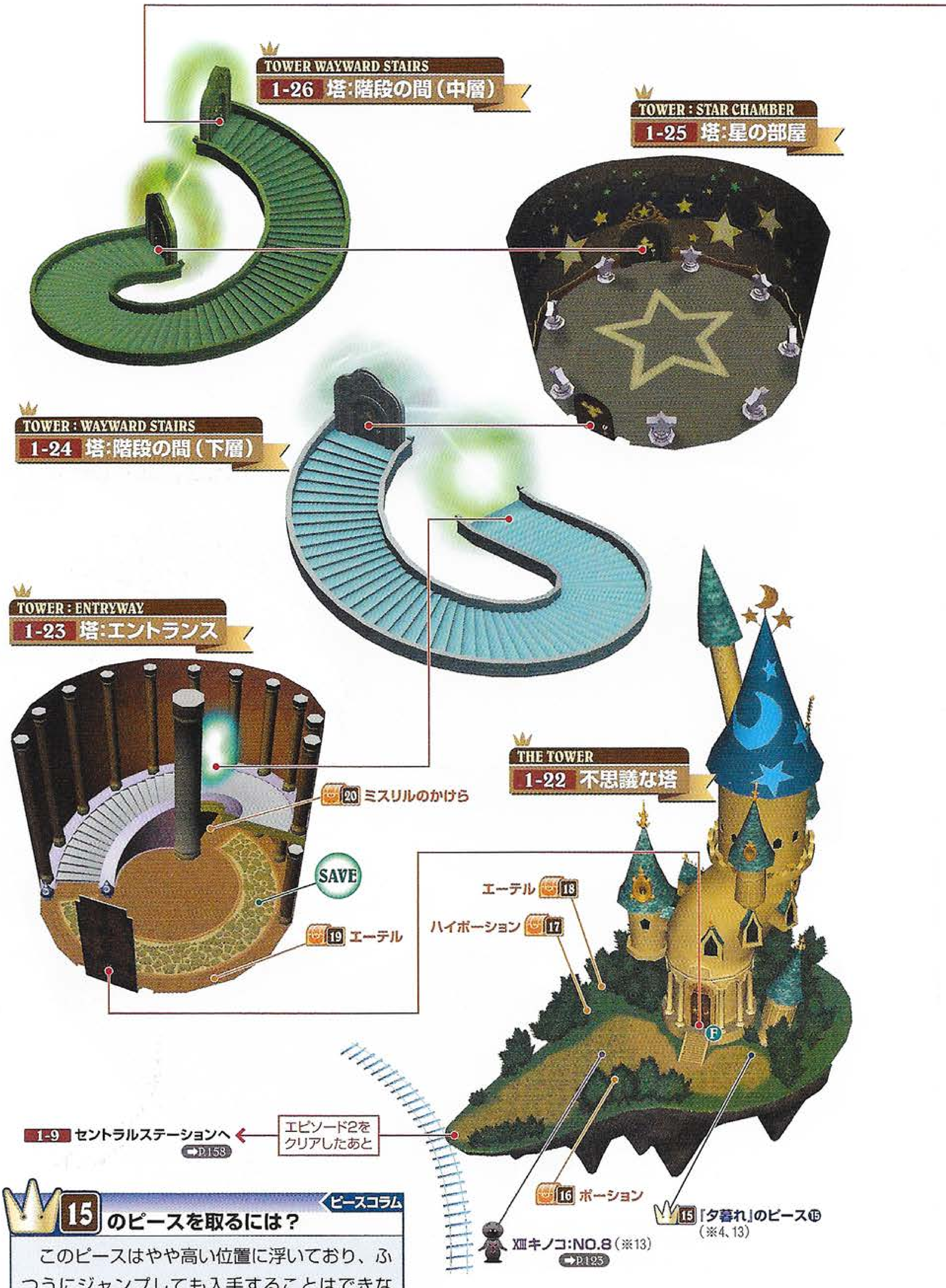


MANSION : BASEMENT HALL
1-19b 屋敷:地下広間B

MANSION : BASEMENT CORRIDOR
1-20 屋敷:地下廊下



※9……エピソード2以降に出現する
※15……ワールドマップへ出ることはできない



15 のピースを取るには？

ピースコラム

　このピースはやや高い位置に浮いており、ふつうにジャンプしても入手することはできない。塔の入口のそば(Ⓕの位置)からジャンプして、『エアドッジ』でピースに近づこう。

TOWER : SORCERER'S LOFT
1-29 塔:魔法使いの部屋



TOWER : WARDROBE
1-30 塔:ドレスルーム



TOWER WAYWARD STAIRS
1-28 塔:階段の間(上層)



TOWER : MOON CHAMBER
1-27 塔:月の部屋



STATION OF AWAKENING
1-C めざめの園



STATION OF CALLING
1-B いざないの園

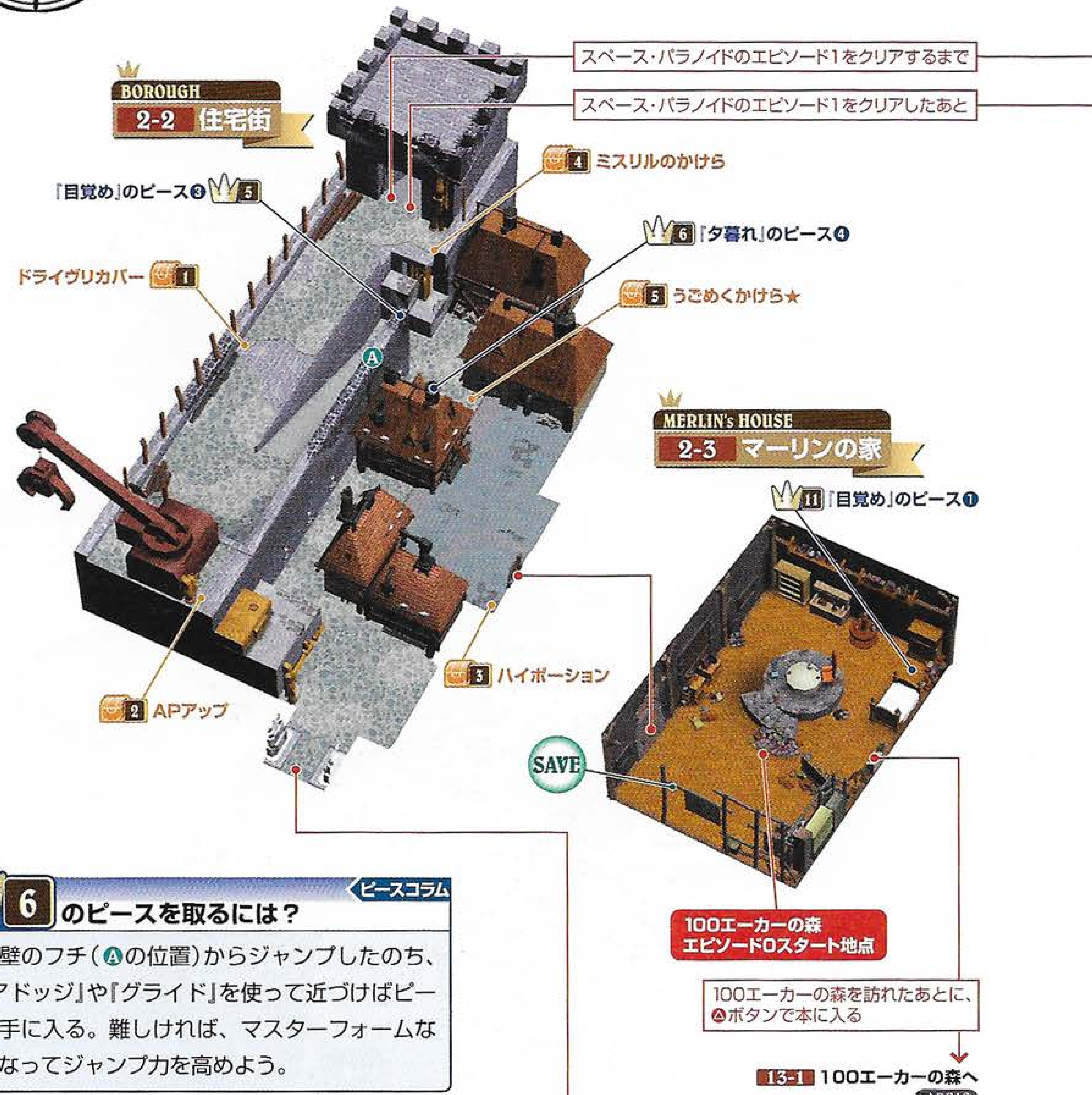


STATION OF SERENITY
1-A やすらぎの園



※4……高い位置に浮いている
※13……エピソード2をクリアしたあとに出現する
※16……ソラが3人の妖精に新しい服を用意してもらったあとに部屋を出ようとすると手に入る
※17……ダスク×3を倒したあとに出現する
※18……同じマップ内にある宝箱を開けたあとに利用できる

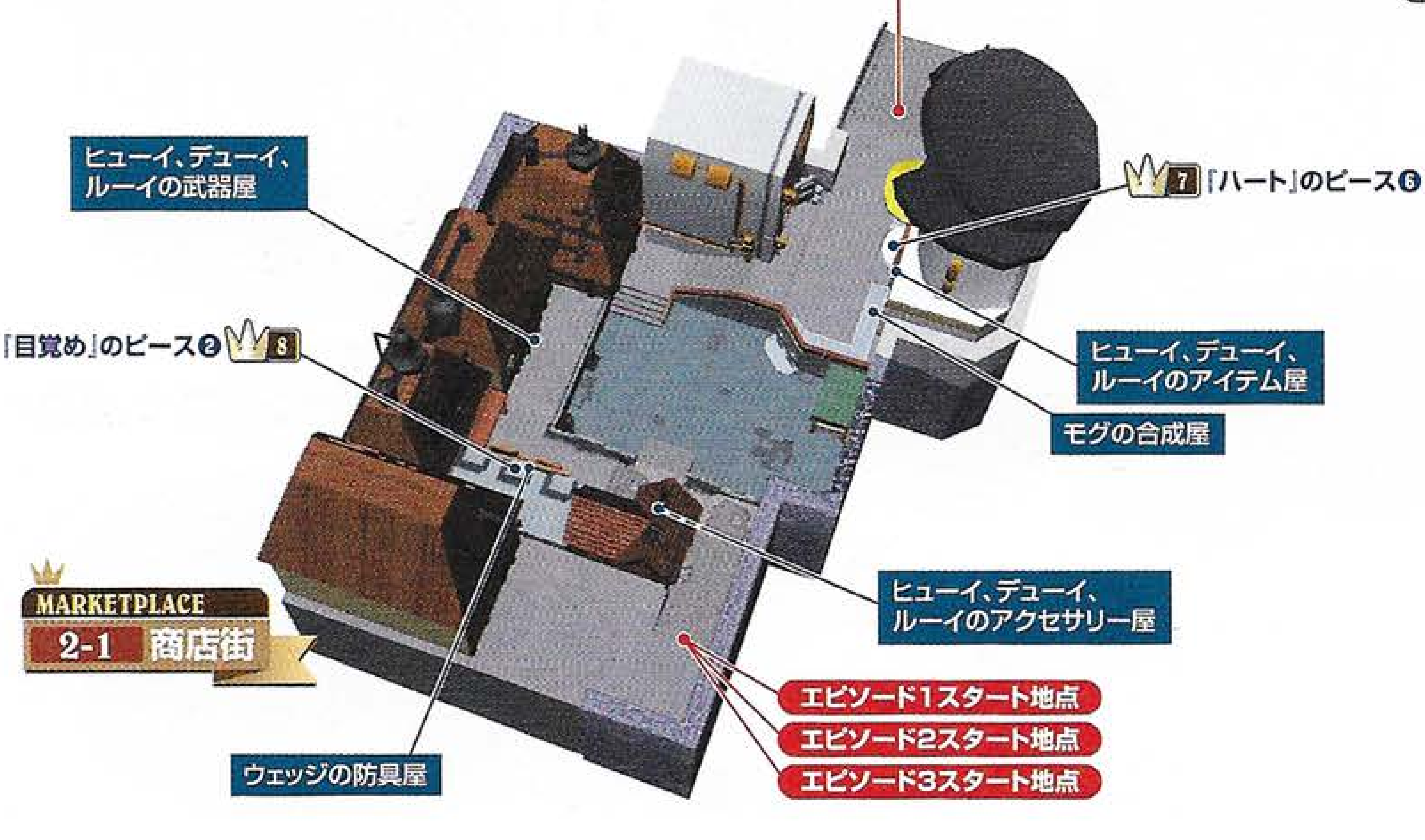
ホロウバスティオン

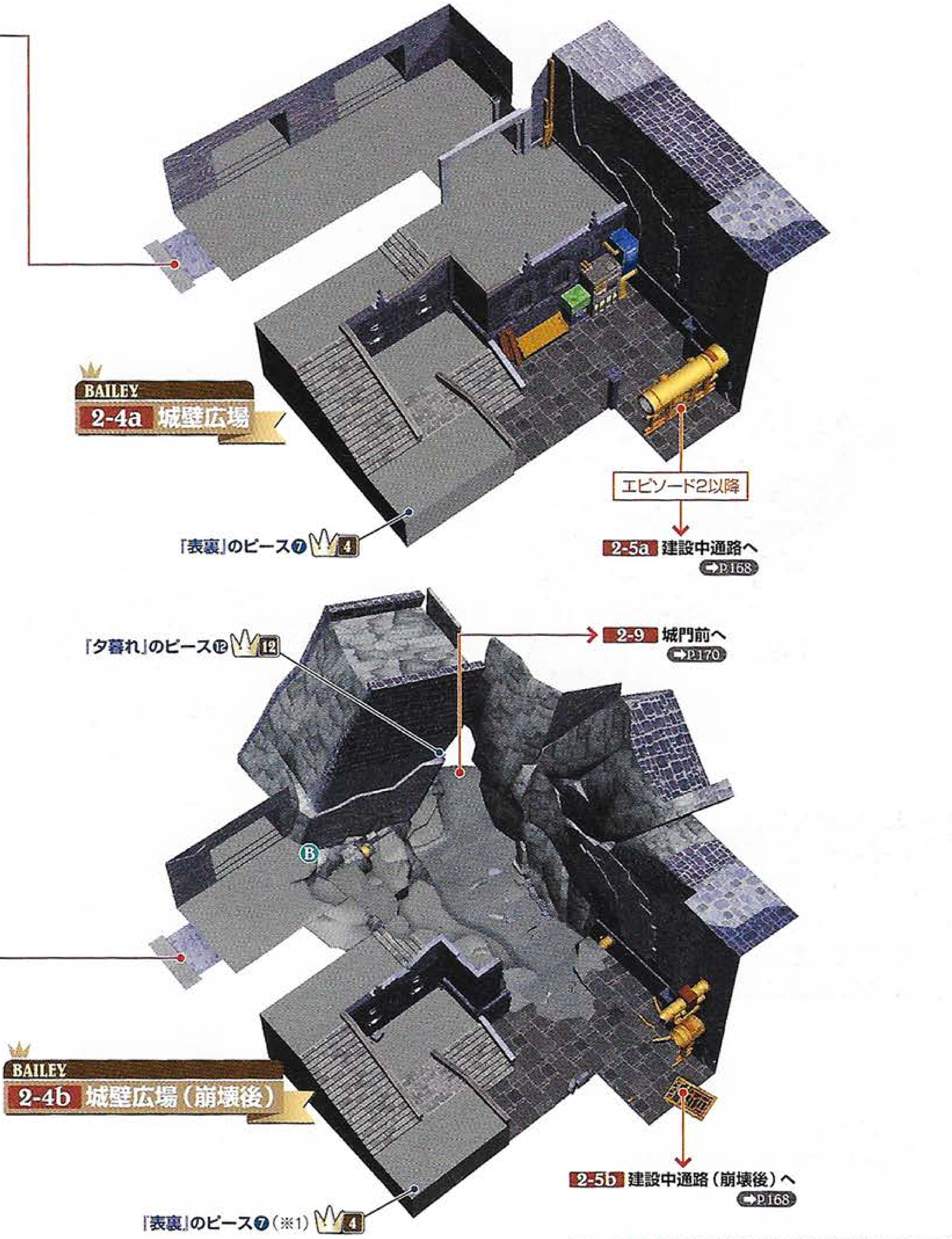


6 のピースを取るには？

ピースコラム

城壁のフチ（Ⓐの位置）からジャンプしたのち、『エアドッジ』や『グライド』を使って近づけばピースが手に入る。難しければ、マスターフォームなどになってジャンプ力を高めよう。





※1……2-4a城壁広場で入手している場合は出現しない

7のピースを取るには？

ピースコラム

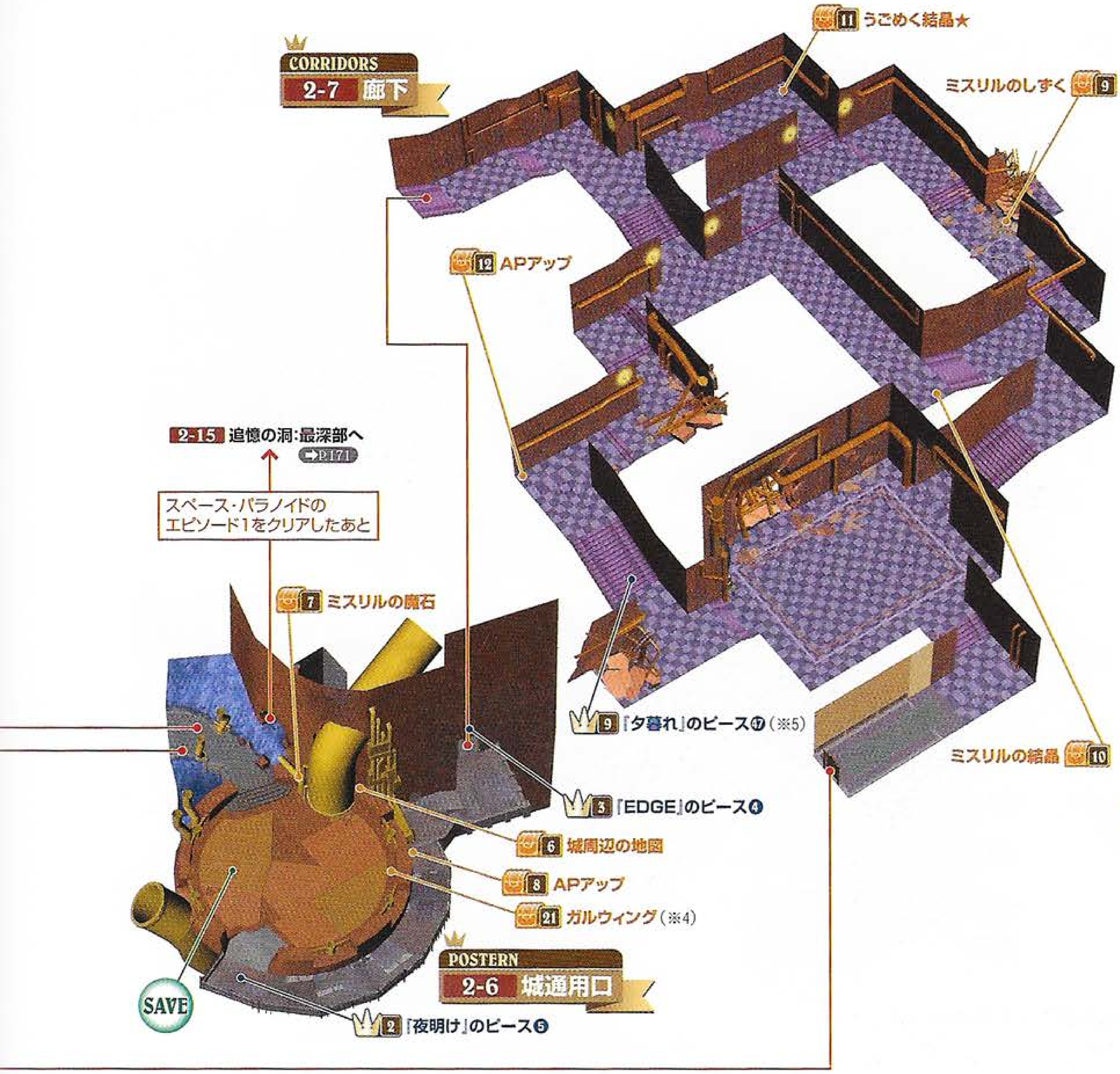
ジャンプをしたあとに『エアドッジ』を使って「ヒューイ、デューイ、ルーイのアイテム屋」のひさしの上に乗れば、ピースを入手することができる。『ハイジャンプ』を利用してひさしの上に乗ってもかまわないが、その場合は『ハイジャンプ』のLVが2以上必要だ。

12のピースを取るには？

ピースコラム

ファイナルフォームになり、ピースの近くの高い足場（Ⓑの位置）からジャンプして、『グライド』でピースに近づこう。また、マスターフォームでジャンプしたのち『エアドッジ』を使ってもいい（フォームレベルが2以下の場合は、最後に空中でキーブレードを振る必要がある）。


RESTORATION SITE
2-5a 建設中通路
2-4a 城壁広場へ
➡P.167
2-4b 城壁広場（崩壊後）へ
➡P.167
16 APアップ
2-20 集積の庭園で装置を起動したあと
2-20 集積の庭園へ
➡P.175
スペース・パラノイドのエピソード1をクリアするまで
スペース・パラノイドのエピソード1をクリアしたあと
15 ムーンレシピ
RESTORATION SITE
2-5b 建設中通路（崩壊後）
HEARTLESS MANUFACTORY
2-14 ハートレス製造施設
コズミックチェーン 22
10『夜明け』のピース㉔
ANSEM's STUDY
2-8 アンセムの研究室
ウクレレチャーム（※2） 14
13 スキルレシピ
SAVE
△ボタンでコンピューターにアクセスする
スペース・パラノイド
12-1 ピットセルへ（※3）
➡P.209
『夕暮れ』のピース㊽ 1
エピソード3以降に通行できる



※2……スペース・パラノイドを訪れたあとに出現する
※3……12-5 入出力タワー：通信室や 12-8 システム中枢外部でターミナルにアクセスしたあとは、それらの場所にも移動できる
※4……エピソード2をクリアしたあと、ユウナと話せば出現する
※5……高い位置に浮いており、スケボー（エピソード2クリア後に出現）に乗った状態でジャンプするなどの方法で入手できる

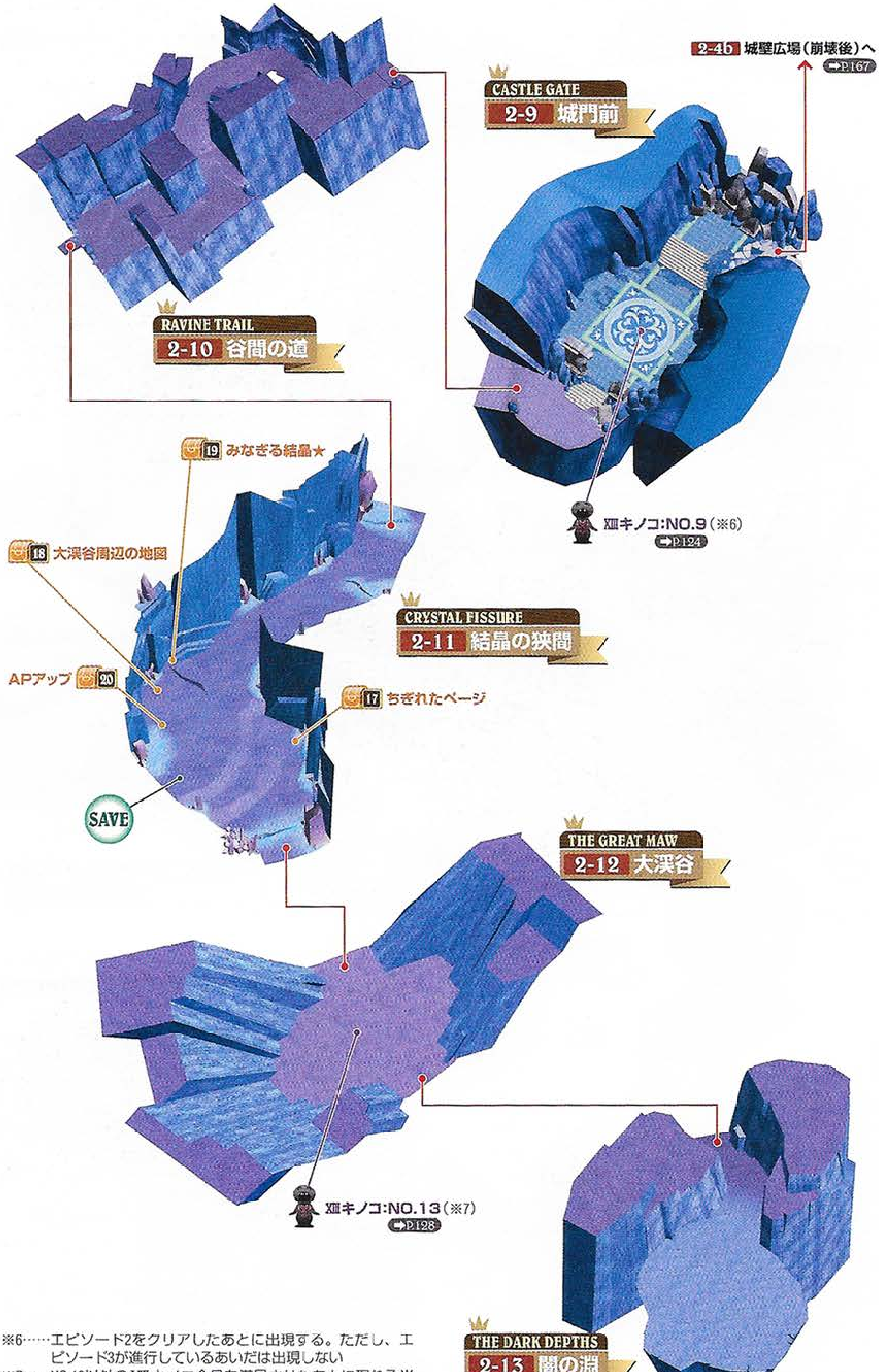
ピースコラム

3 のピースを取るには？

ピースの真下に立ち、マスターフォームになってジャンプしてから『エアドッジ』を使おう。『ハイジャンプ』のみを利用してピースを取る場合は、『ハイジャンプMAX』でなければピースの高さに届かないので注意すること。



⬅ファイナルフォームなら、ふつうにジャンプするだけでピースが取れる。



※6……エピソード2をクリアしたあとに出現する。ただし、エピソード3が進行しているあいだは出現しない
※7……NO.13以外のXIIIキノコ全員を満足させたあとに現れる光を△ボタンで見上げると出現する

13 のピースを取るには？

ピースコラム

まずは、Ⓒの位置からⒹの位置に跳び移ろう。そのあとは、ピースがソラの正面側にくるようにカメラを操作し、ピースがある足場に向かって再度ジャンプすればいい。



⬅やや難しいが、ピースの上側にある足場から直接飛び降りるという手もある。

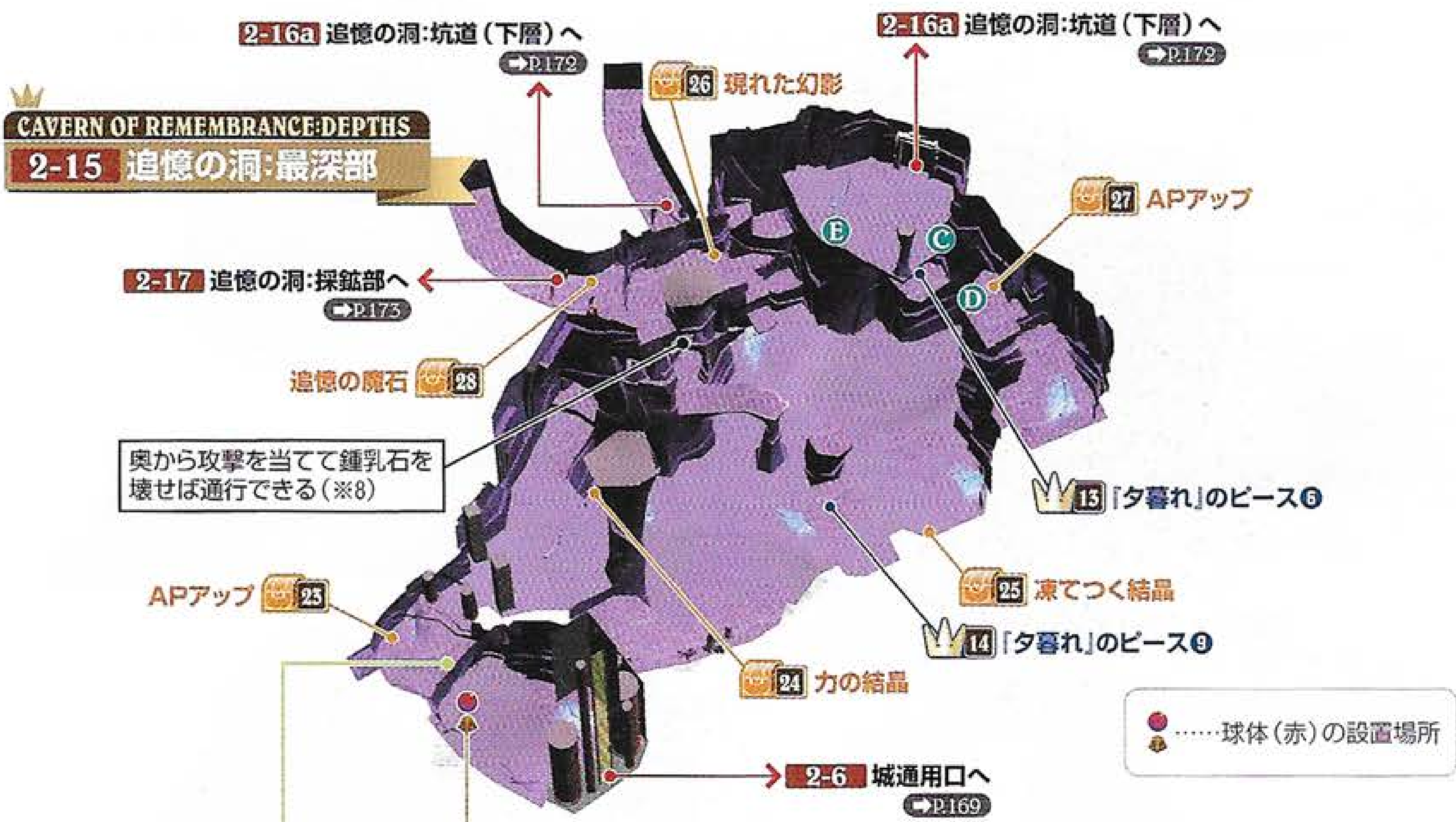
26 27 の宝箱を開けるには？

宝箱コラム

『ハイジャンプ(LV2以上)』を装備してⒺの位置からジャンプしたのち『エアドッジ』を使うと、宝箱26の近くに行ける。宝箱26を開けたあとは、そのまま宝箱27のほうへ大きく跳んでから『グライド』を使えばOKだ。



⬅ 2-16a 追憶の洞：坑道(下層)へとつづく足場から、円で囲んだこの足場に向かって跳ぼう。



探索手順 1：『ハイジャンプ』などを装備して高く跳ぶ

この足場は高い位置にあり、通常のジャンプでは乗れない。『ハイジャンプ』や『エアドッジ』を装備するなどして高く跳び、足場に乗ろう。なお、追憶の洞には、グロウアビリティが必要となる場所がほかにもたくさんある。追憶の洞をスミズミまで探索したければ、下記のアビリティを修得しておきたい。

修得しておきたいグロウアビリティ

- ハイジャンプ(LV3)
- エアスライド(LV2以上)
- エアドッジ(LV2以上)
- グライド(LV3)

球体に攻撃を当てるとドライヴプライズが出現

台座の上に浮いた球体には、下記の特徴がある。この球体は、グロウアビリティを使って進む場所の近くに設置されているので、各種フォームになってグロウアビリティを使いたいときに利用しよう。ちなみに、球体の色は赤・青・黄・白の4色あり、それぞれその場所で活用するといいフォームの服装の色を示している。たとえば、球体の色が赤ならブレイヴフォーム(『ハイジャンプ』)が有効という具合だ。

球体のおもな特徴

- 攻撃を当てるたびに、ドライヴプライズ(小)×2が出現する
- 攻撃を6回当てると、ドライヴプライズ(小)×14＋ドライヴプライズ(大)×1に加えて、10%の確率でドライヴリカバーが出現。以降は、攻撃を当てても何も出現しなくなる

※8……フィニッシュ技などを数回当てる必要がある

ページの見かた
トワイライトタウン
ホロウバスティオン
└追憶の洞
ザ・ランド・オブ・ドラゴン
ビーストキャッスル
オリンポスコロシアム
ディズニーキャッスル
タイムレス・リバー
ポートロイヤル
アグラバー
ハロウィンタウン
プライド・ランド
スペース・パラノイド
100エーカーの森
アトランティカ
存在しなかった世界

※9……2-15と2-16a～2-16cに対応している
※10……2-17と2-18に対応している

●……球体(黄)の設置場所
●……球体(青)の設置場所

探索手順7：『エアドッジ』を活用してパイプの向こうへ

探索手順2のときと通路の構造は似ているが、途中でパイプが道をふさいでおり、『エアスライド』では通り抜けることができない。パイプに向かってジャンプしたあとに『グライド』を使い、ソラの身体がパイプの下側にきた瞬間に『エアドッジ(LV2以上)』を使うなどして、奥の足場に着地しよう。



←空中で■ボタンを押しっぱなしにしておき、ソラがこの位置にきたら✕ボタンを押せばいい。

探索手順8：ハートレスの群れを倒せ②

ここを訪れると、ふたたびその場に閉じこめられて、計15体のハートレス(スプリングメタル×4+エアバイキング×3+ルーンマスター×4+ランスウォーリアー×4)に襲われる。敵をすべて倒したら、目の前の扉から2-18追憶の洞：機関部に行こう。



探索手順2：『エアスライド』で反対側の足場へ

この場所は天井が低いため、ジャンプでは先に進めない。足場のフチで『エアスライド(LV2以上)』→『エアドッジ(LV2以上)』の順に使うなどして、反対側の足場へ渡ろう。なお、『エアスライド』がLV3以上なら、『エアドッジ』を使わなくても先に進める。

探索手順3：ハートレスの群れを倒せ①

探索手順2を終えて先へ進もうとすると、その場に閉じこめられて計19体のハートレス(マジックファントム×3+パープレックス×6+アイアンハンマー×4+マッドバンパー×3+ネクロマンサー×3)とのバトルになる。これらを全滅させたあとは、正面の白い扉ではなく、左手のわき道から奥に進んでいこう。

探索手順6：ファンの風に乗って舞い上がれ

これらの場所にもファンが設置されており、『まいあがる』が使える。低い位置にあるファンで舞い上がったときは、伸び縮みする柱の上に着地し、上の足場に跳び移ろう。高い位置にあるファンを利用するときは、下の写真のように舞い上がるといい。



⬅手前の柱が縮んだときに、ここから奥の足場に舞い上がる。最後に『エアドッジ』を使うと、より確実だ。

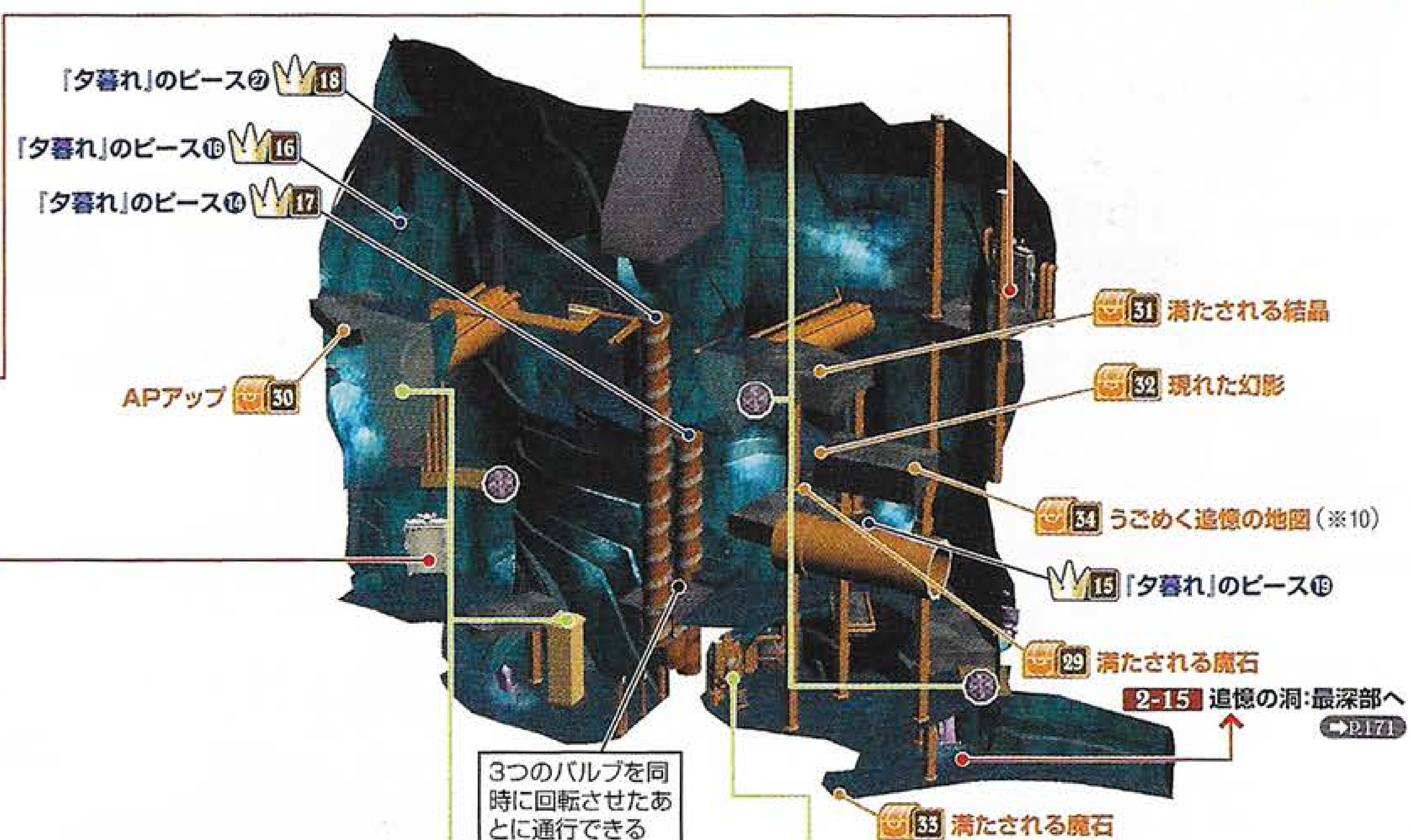
(ファン)……ファンの設置場所

宝箱コラム 32 34 の宝箱を開けるには？

宝箱31のそばからジャンプして『エアドッジ』を使ったのち、『グライド』で飛んでいこう。すぐ下側の足場にあるピース15も、同様の方法で入手することができる。

CAVERN OF REMEMBRANCE:MINING AREA

2-17 追憶の洞:採鉱部



探索手順5：伸び縮みする柱を足場にして進む

探索手順4を行なったあとは、2ヵ所にある柱が伸び縮みをはじめるので、どちらかの柱に乗って先へ進もう。2-16a追憶の洞：坑道（下層）への出入口に近いほうの柱に乗るには、『ハイジャンプLV3』と『エアドッジ』を利用するなどして上の足場に跳んだのち、そばにあるファンに近づいて『かぜにのる』→『まいあがる』を使う必要がある。この柱に乗った場合は、探索手順6を行なわずに先へ進めるのだ。



⬅柱が上まで伸びるのを見てから、『かぜにのる』→『まいあがる』の順に使おう。

探索手順4：3つのバルブをすべて回転させる

ここには、下記の特徴を持つ3つのバルブがある。攻撃を当てて、すべてのバルブを回転させれば、2-17追憶の洞：採鉱部で道をふさぐドリルが地面に沈むほか、伸び縮みする柱（探索手順5を参照）などが作動しはじめるのだ。バルブを攻撃するさいは、ファイア系の魔法を連発してふたつのバルブを同時に回転させたのち、残りのバルブにコンボを当てるといい。

バルブのおもな特徴

- HPが1秒に約7ずつ回復する（最大HPは100）
- HPを残り1まで減らすと、バルブが回転するとともにパイプから蒸気が噴き出しはじめる。HPが満タンまで回復すると、バルブの回転と蒸気の噴出が止まる
- すべてのバルブを回転させると、MPプライズ（小）×3＋MPプライズ（大）×3が出現する

探索手順10：蒸気に当たらないように移動する

ここから先は、高速で流れるベルトコンベアの上を進むことになる。途中のパイプから断続的に噴き出す蒸気に当たると大きく吹き飛ばされるので、蒸気が出ていないときに、すばやくパイプのそばを通り抜けよう。『エアスライド』や『グライド』を使って進むのがオススメだ。蒸気に吹き飛ばされた場合は、『エアリカバリー』などですぐに体勢を立て直したい。

ベルトコンベア地帯を通り抜けたら、『エアドッジ(LV2以上)』などを使って一番上の足場へ行こう。そのあとは、高く跳んでからの『グライド』を活用するなどして、奥の扉を目指せばOKだ。

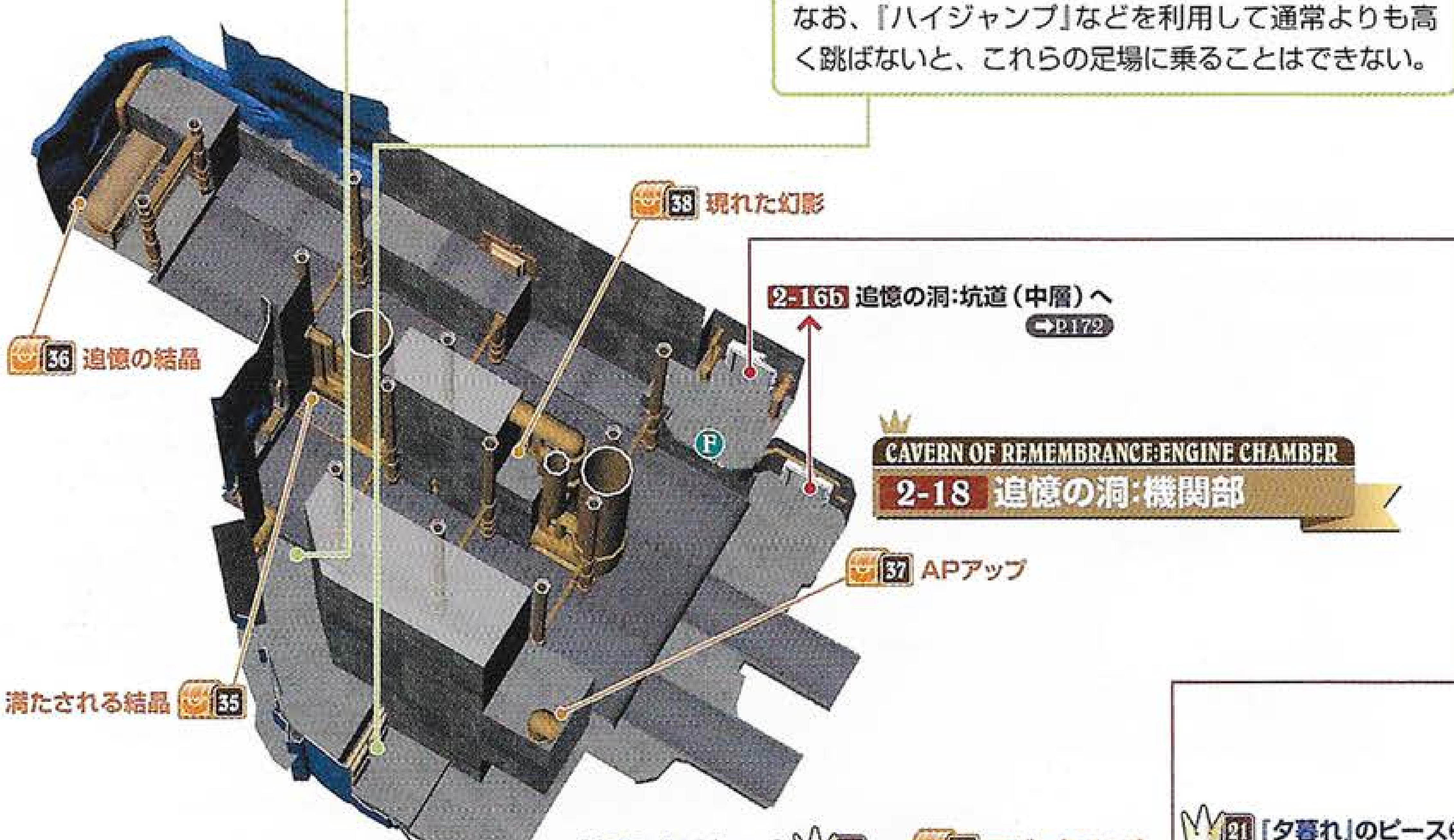
37 38 の宝箱を開けるには？

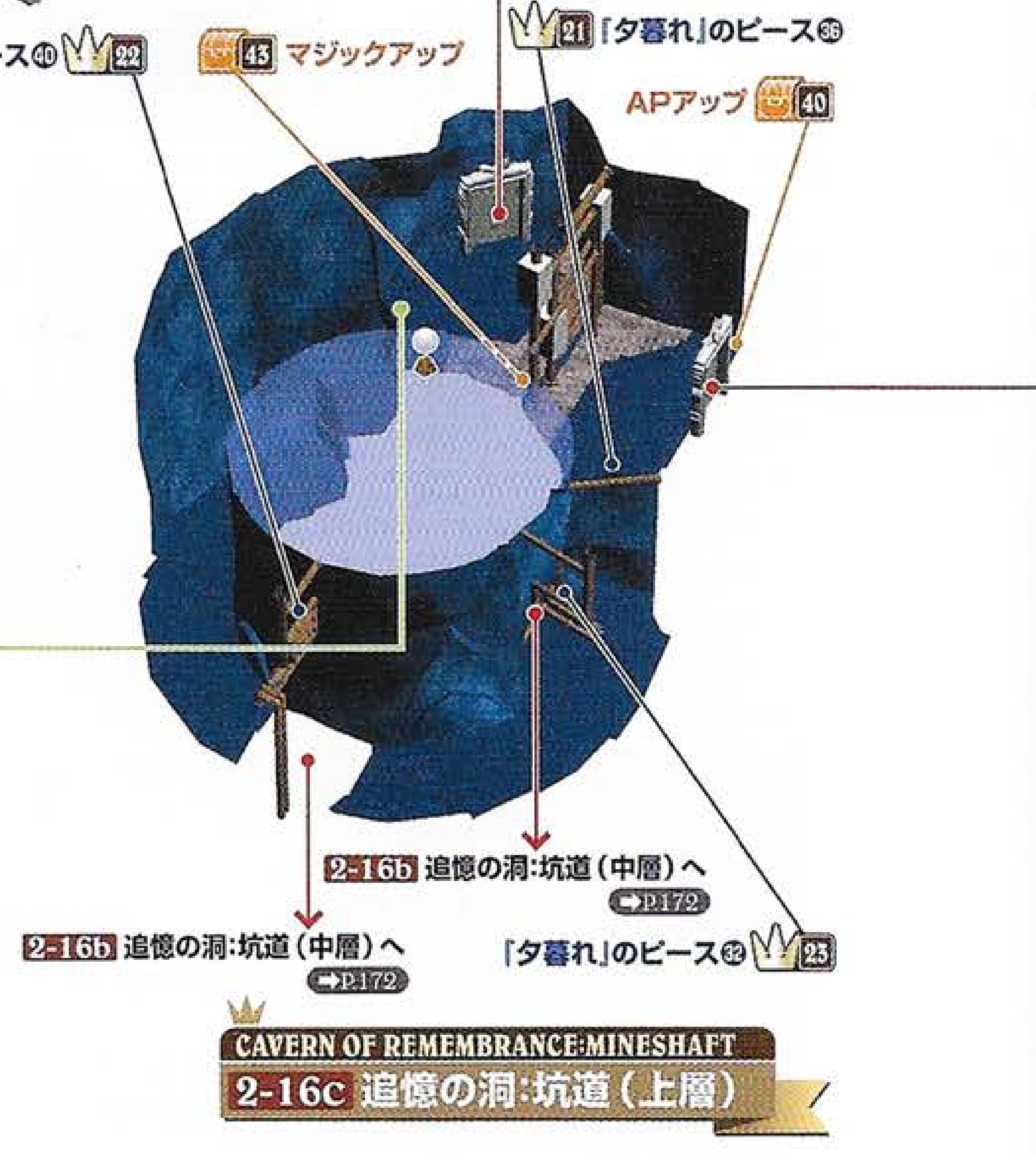
宝箱コラム

Fの位置から『ハイジャンプ』と『エアドッジ』を利用して高く跳び、『グライド』で宝箱37のところへ向かおう。宝箱37を開けたあとは、同様の方法で宝箱38のそばへ飛べばいい。

探索手順9：タイミングを見計らって上の足場へ

ふたつの足場が出てきたり引っこんだりしているので、乗りたい足場が出てきた直後にジャンプをすることをくり返し、上の足場に跳び移っていこう。なお、『ハイジャンプ』などを利用して通常よりも高く跳ばないと、これらの足場に乗ることはできない。





探索手順11：『グライド』で一気に飛んでいく

この場所から先へ進むには、『グライド』を使って通路を反時計まわりに飛びつつ、2ヵ所にあるパイプのすき間を通り抜けなくてはならない。『ハイジャンプ(LV2以上)』と『エアドッジ』を利用して足場のフチから前方へ大きく跳んだのち、『グライドLV3』で通路の中央付近を一気に飛んでいこう。また、ファイナルフォーム(フォームレベル5以上)になり、ジャンプしてから『グライド』を使うという手もある。



⬅ひとつ目のパイプの真下には下の階層につづく穴が開いているので、落ちないように注意。

……球体(白)の設置場所



※11……2-19と2-20に対応している
※12……XIII機関の再現データをすべて倒したあとに出現する

探索手順13：中央の端末を起動する

マップ内に設置された端末を起動すると、周囲に謎のモニュメントが出現すると同時に、2-20集積の庭園と2-5b建設中通路（崩壊後）を自由に行き来できるようになる。モニュメントは全部で13個あるが、下記の条件を満たしていないものは、端末を調べても出現しない（端末を調べたあとに条件を満たせば、その時点で出現する）。各モニュメントはXIII機関のメンバーと対応しており、調べるとその機関員の再現データと戦えるのだ。それぞれの再現データを倒すと各種のアイテムが手に入るほか（→P.104）、すべての再現データを倒せば存在しない証（→P.25）が入った宝箱も出現するので、ぜひ挑戦してみよう。

モニュメントが出現する条件

位置	出現条件	対応するメンバー
❶	クリアデータをロードする	ゼムナス
❷	クリアデータをロードする	シグバール
❸	（とくになし）	ザルディン
❹	対応するアブセント・シルエットを倒す	ヴィクセン
❺	対応するアブセント・シルエットを倒す	レクセウス
❻	対応するアブセント・シルエットを倒す	ゼクシオン
❼	クリアデータをロードする	サイクス
❽	（とくになし）	アクセル
❾	（とくになし）	デミックス
❿	クリアデータをロードする	ルクソード
⓫	対応するアブセント・シルエットを倒す	マールーシャ
⓬	対応するアブセント・シルエットを倒す	ラクシーヌ
⓭	クリアデータをロードする	ロクサス

探索手順12：ノーバディの大群に打ち勝て

2-19追憶への誘いでは、少し先へ進むたびにその場に閉じこめられて、下記のノーバディの集団に襲われる。それらの集団をひととおり倒せば、2-20集積の庭園へ行けるようになるのだ。

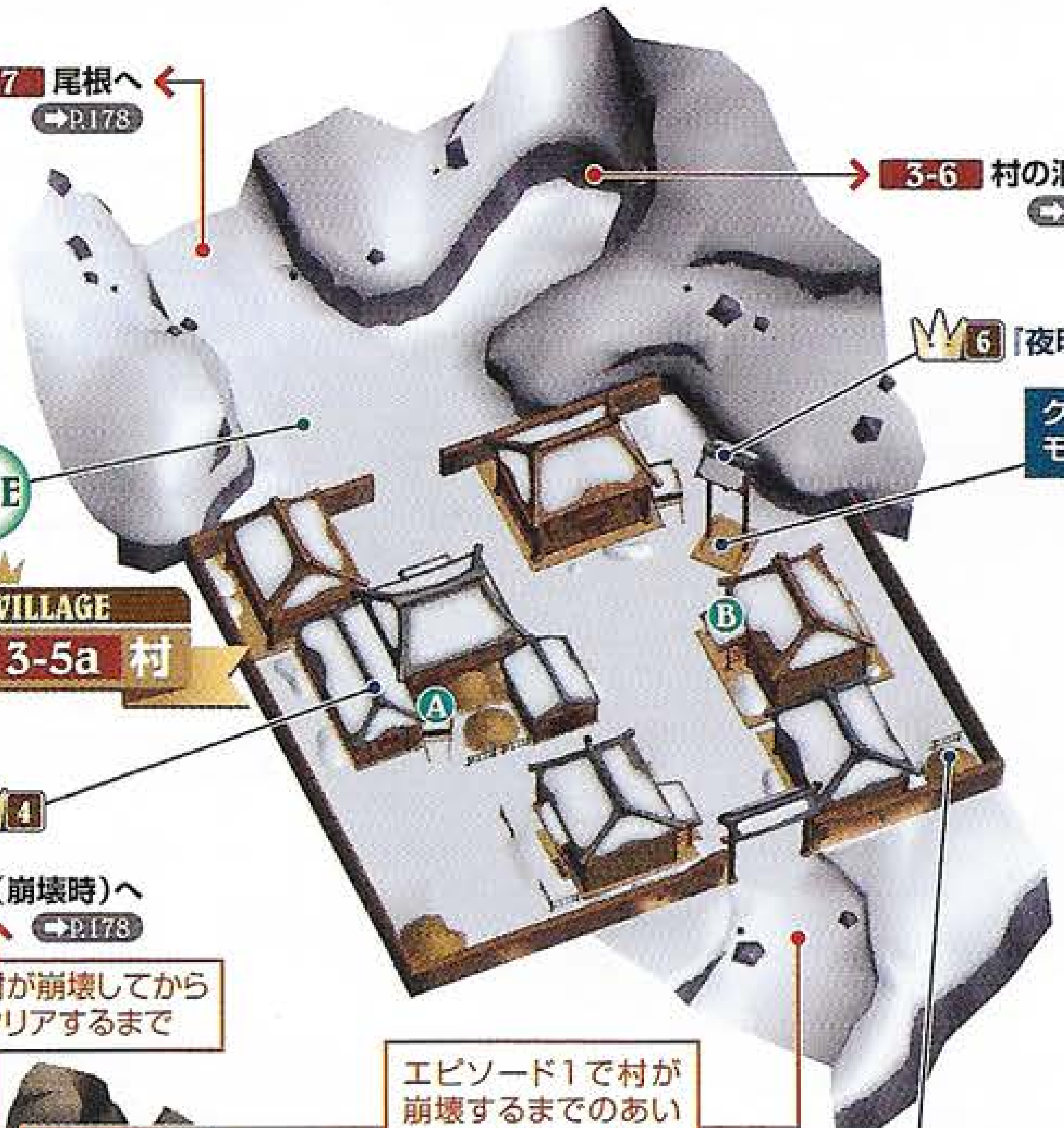
2-19追憶への誘いで出現するノーバディ

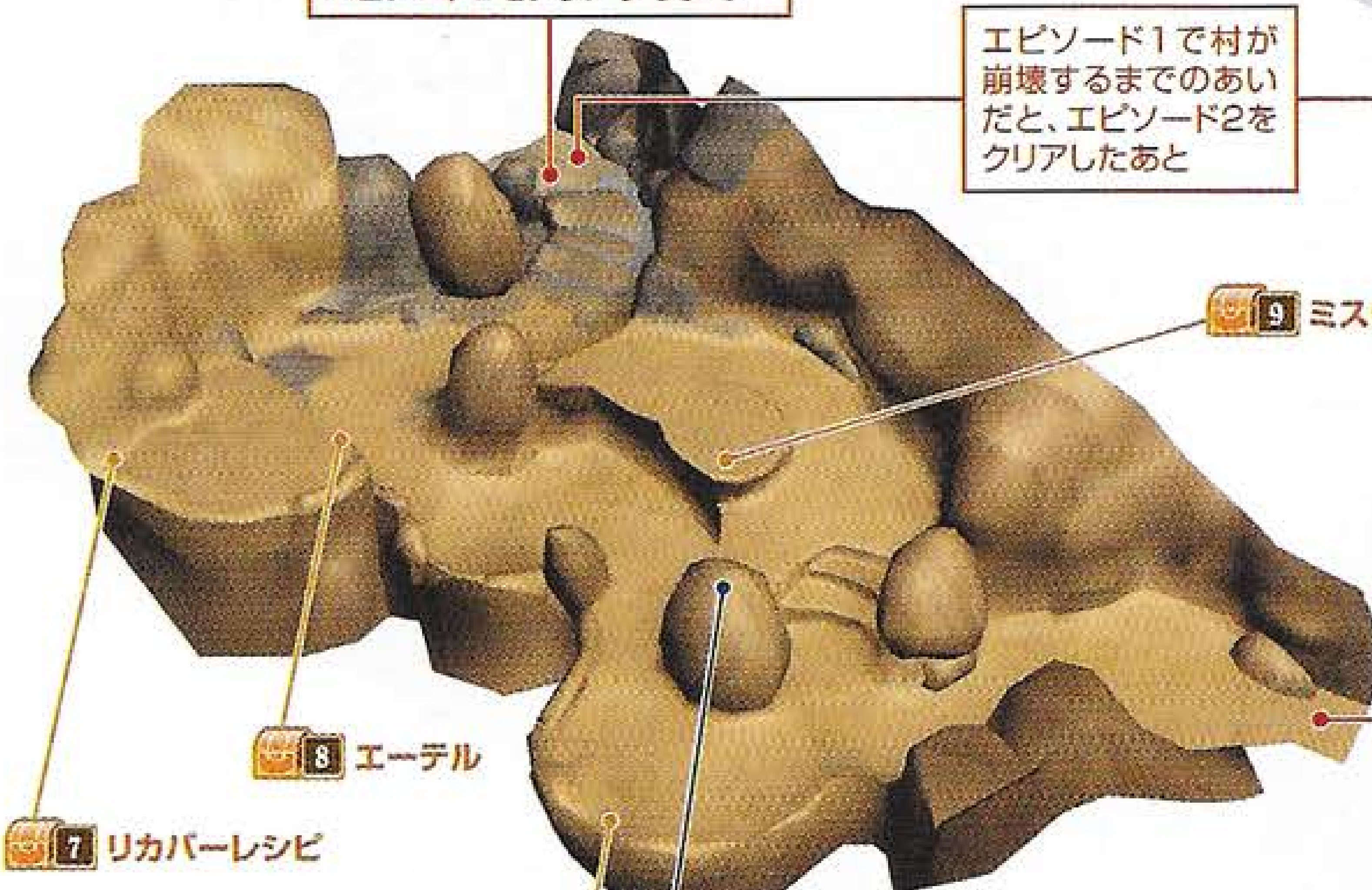
出現回数	ノーバディの名前と出現数
1回目	ダスク×10＋アサシン×6＋サムライ×8
2回目	スナイパー×8＋バーサーカー×6＋ギャンブラー×6
3回目	クリーパー×12＋ドラグーン×17＋ダンサー×14＋ソーサラー×9

THE LAND OF DRAGONS Perfect map FINAL MIX Ver.

ザ・ランド・オブ・ドラゴン

※1……荷車の上(Ⓐの位置)から建物の屋根に跳び移るなどの方法で入手できる
※2……3つの任務をすべて達成したあとは利用できない
※3……高い位置に浮いている





3 のピースを取るには？

ピースコラム

宝箱9のそばからジャンプしたのち、『エアドッジ』を使えばピースが取れる。ただし、『エアドッジ』がLV1の場合は、『エアドッジ』を使ってから空中でキーブレードを振って、ジャンプの飛距離を伸ばさなければならない。



⬅マスターフォームになれば、『エアドッジ』がLV1でもキーブレードを振る必要はない。



6 のピースを取るには？

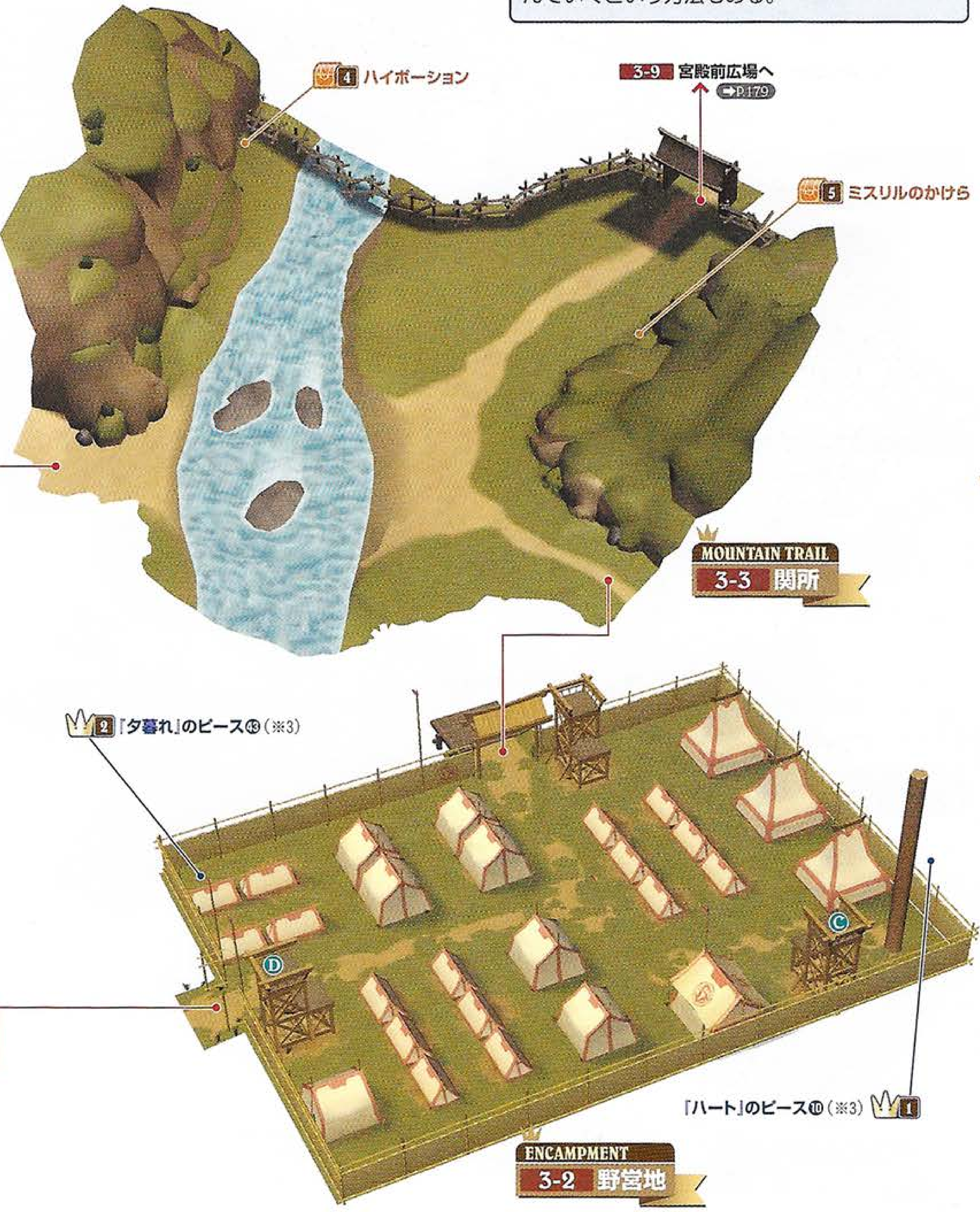
ピースコラム

まずは、ピースの近くにある建物のひさし(B の位置)に、ジャンプしてから『エアドッジ』を使うことで乗り、そのまま屋根にのぼろう。あとは、もう一度ジャンプしてから『エアドッジ』を使ってピースのもとへ跳べばいい。

1 2 のピースを取るには？

ピースコラム

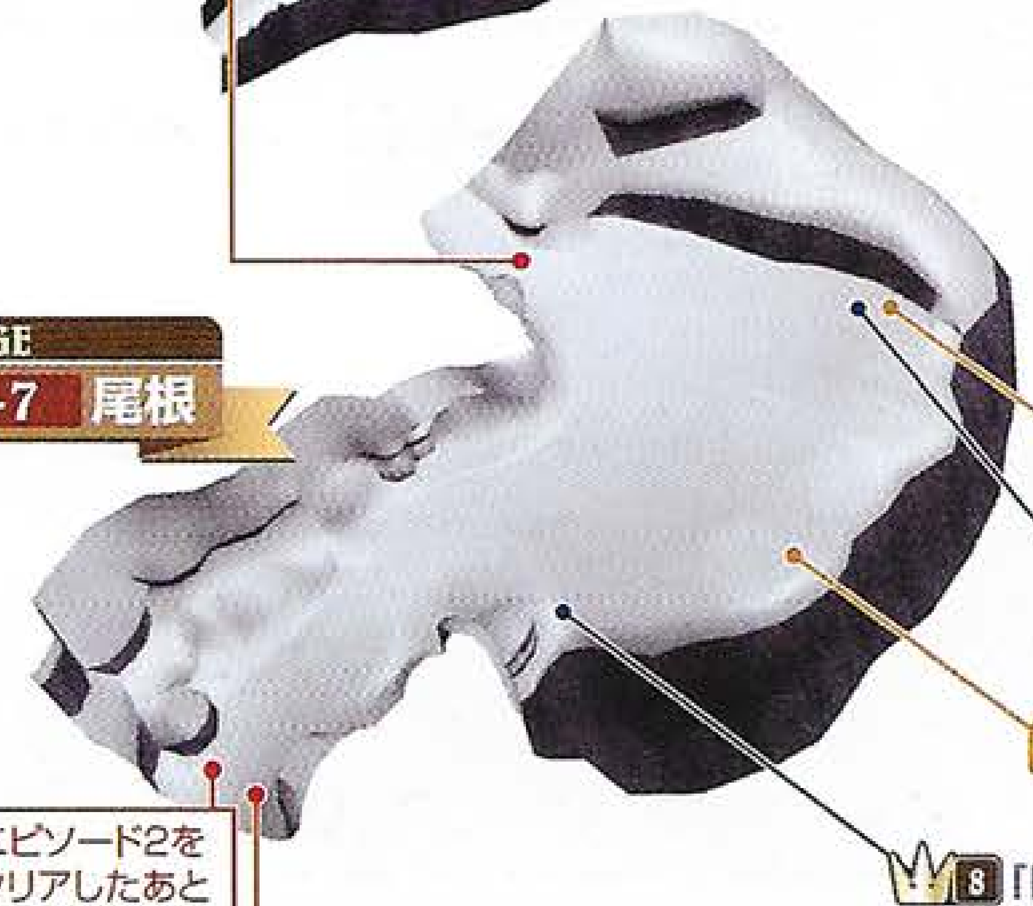
ピース1は、Cの位置でジャンプしてから空中でキーブレードを振れば入手できる。ピース2を取るときは、マスターフォームになってDの位置からジャンプしたのち『エアドッジ』を使い、飛距離が足りなければ空中でキーブレードを振るといい。また、ファイナルフォームになってジャンプしたあとに、『グライド』で飛んでいくという方法もある。



SUMMIT
3-8 山頂



RIDGE
3-7 尾根



4 のピースを取るには？

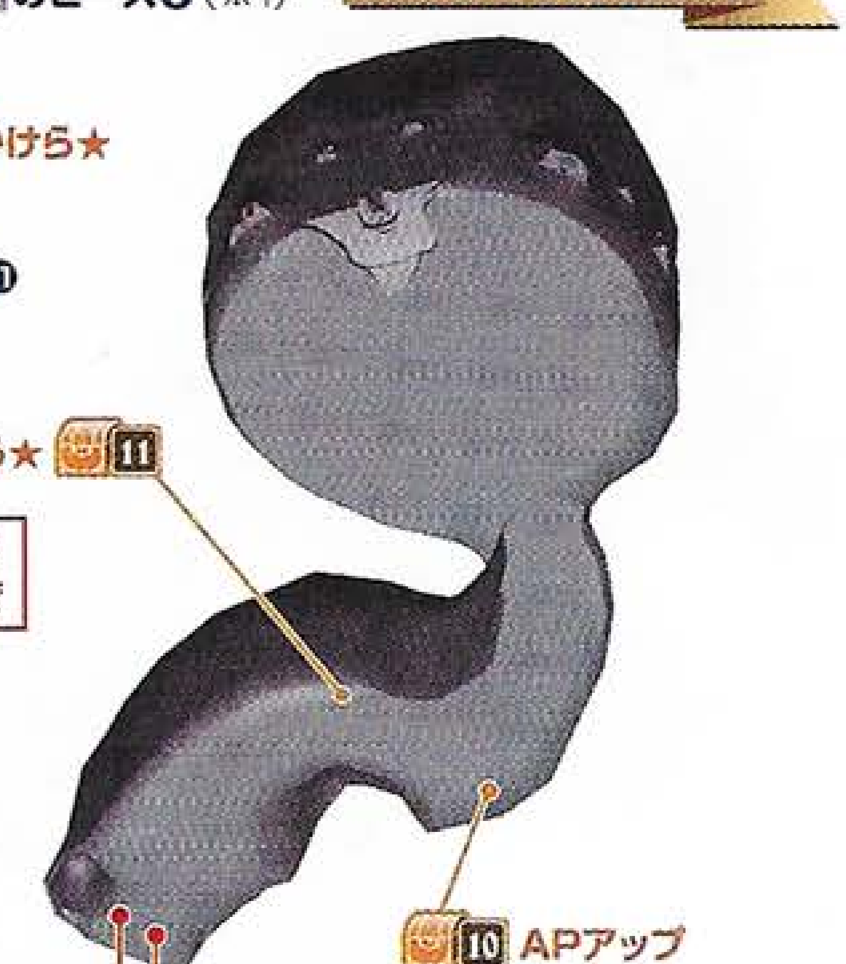
ピースコラム

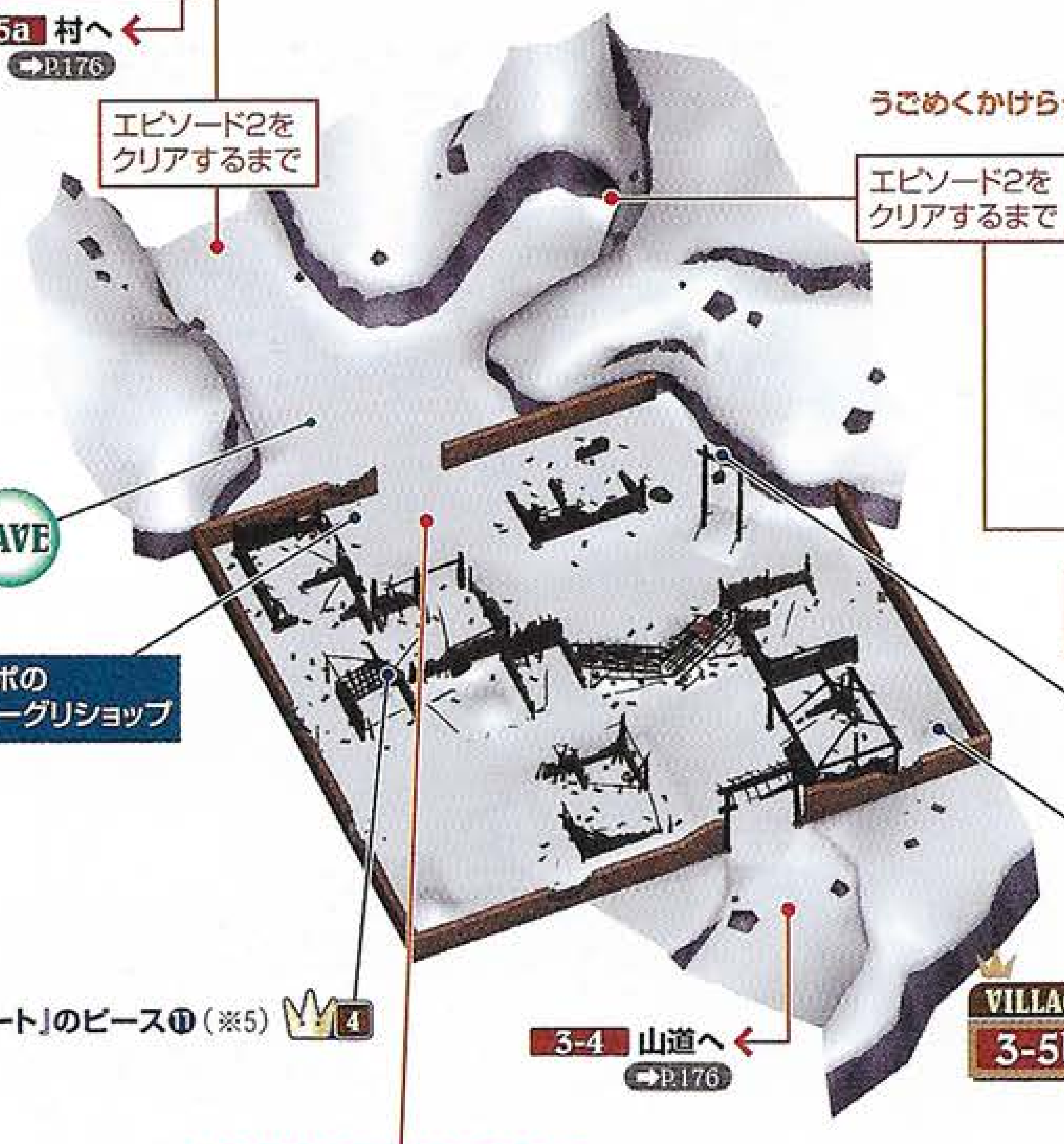
3-5a 村では、荷車を足場にすれば簡単にこのピースを入手できるが、3-5b 村（崩壊時）では荷車がなくなっている。ザ・ランド・オブ・ドラゴンのエピソード2をクリアして村が修復されてからピースを取ってもいいが、3-5b 村（崩壊時）で取りたい場合は、『エアドッジ』を使うなどしてピースがある屋根に乗ろう。



⬅ブレイヴフォームになってジャンプし、空中でキーブレードを振ることでも屋根に乗れる。

VILLAGE CAVE
3-6 村の洞窟

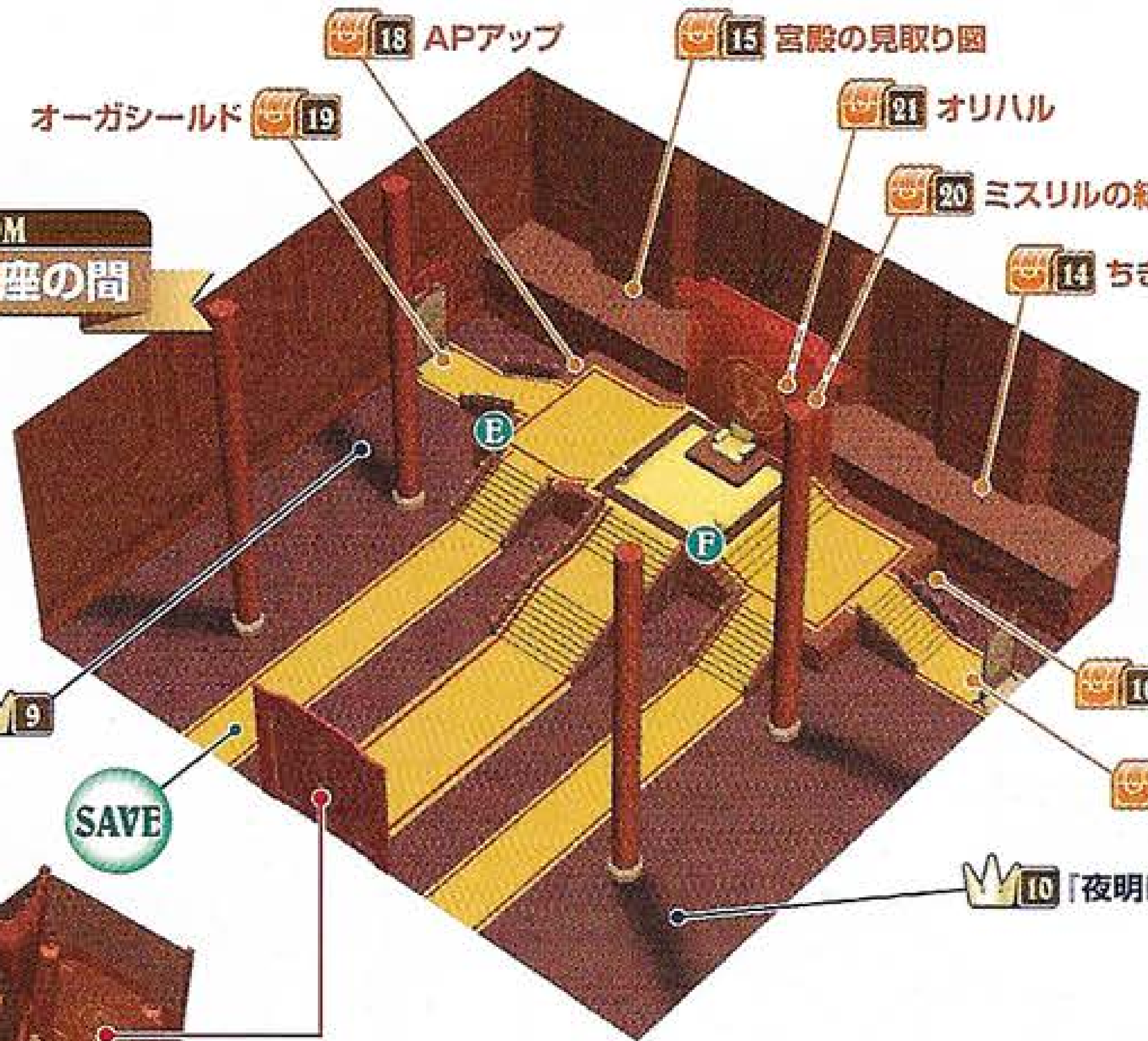




VILLAGE
3-5b 村（崩壊時）

※3……高い位置に浮いている
※4……高い位置に浮いており、つむじ風に乗って舞い上がれば入手できる
※5……3-5a 村で入手している場合は出現しない
※6……エピソード1をクリアしたあとに出現する。ただし、エピソード2が進行しているあいだは出現しない

THRONE ROOM
3-12 玉座の間



ANTECHAMBER
3-11 廊下



9 のピースを取るには？

ピースコラム

階段の踊り場（E の位置）から、ピースに向かって大きく跳べばいい。マスターフォームなら、フォームレベルが1でも、ジャンプしたのち『エアドッジ』を使うことで、ピースを入手可能だ。

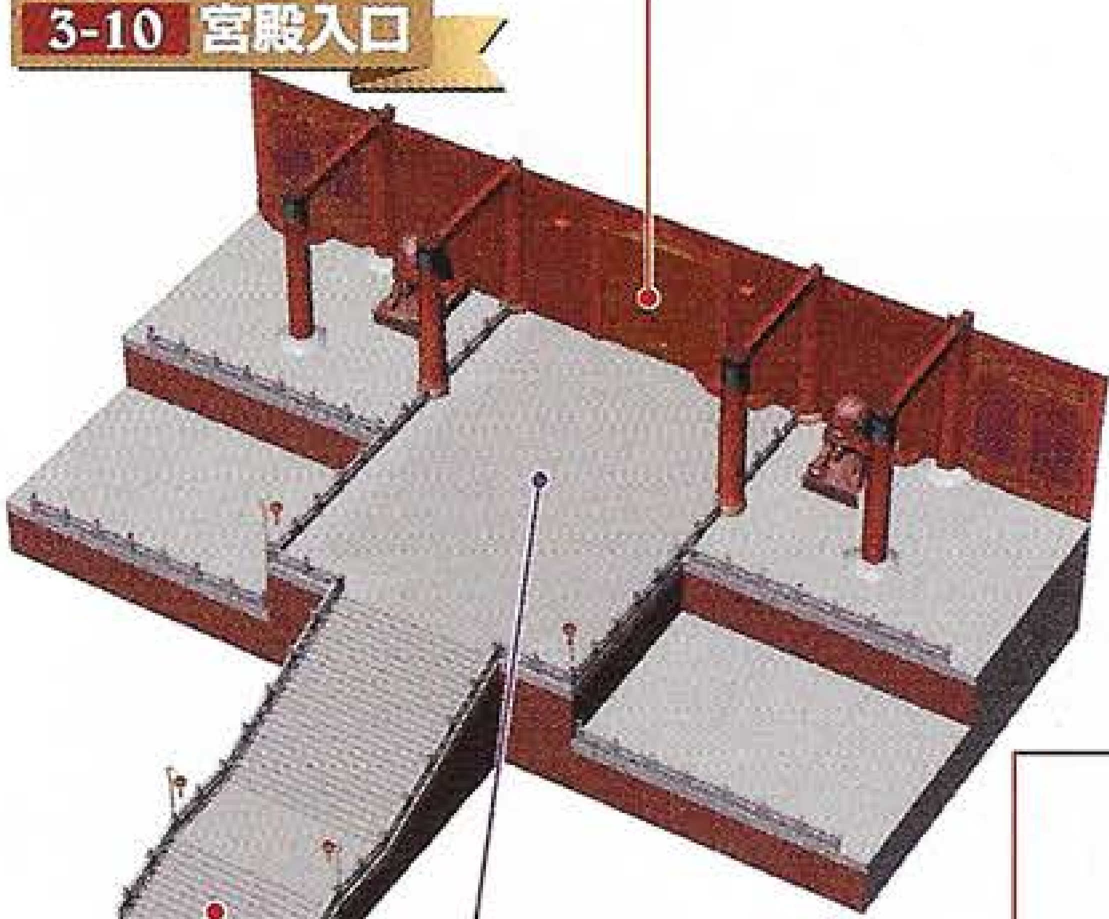
10 のピースを取るには？

ピースコラム

ピースの位置が高く、そばで跳んでも取ることはできない。ファイナルフォーム（フォームレベル5以上）になり、ツルの置物のそば（F の位置）からジャンプして『グライド』で近づこう。

PALACE GATE
3-10 宮殿入口

エピソード2以降





IMPERIAL SQUARE
3-9 宮殿前広場

ビーストキャッスル

BALLROOM
4-11 ダンスホール



1 のピースを取るには？
ピースコラム

ファイナルフォームになって階段の一番上（Ⓐの位置）からジャンプしたのち、『グライド』でピースのところまで飛んでいこう。そのほか、マスターフォームでジャンプして『エアドッジ』を使ったあとに、空中でキーブレードを振って飛距離を伸ばすという手もある。

ENTRANCE HALL
4-2 エントランスホール



PARLOR
4-1 居間



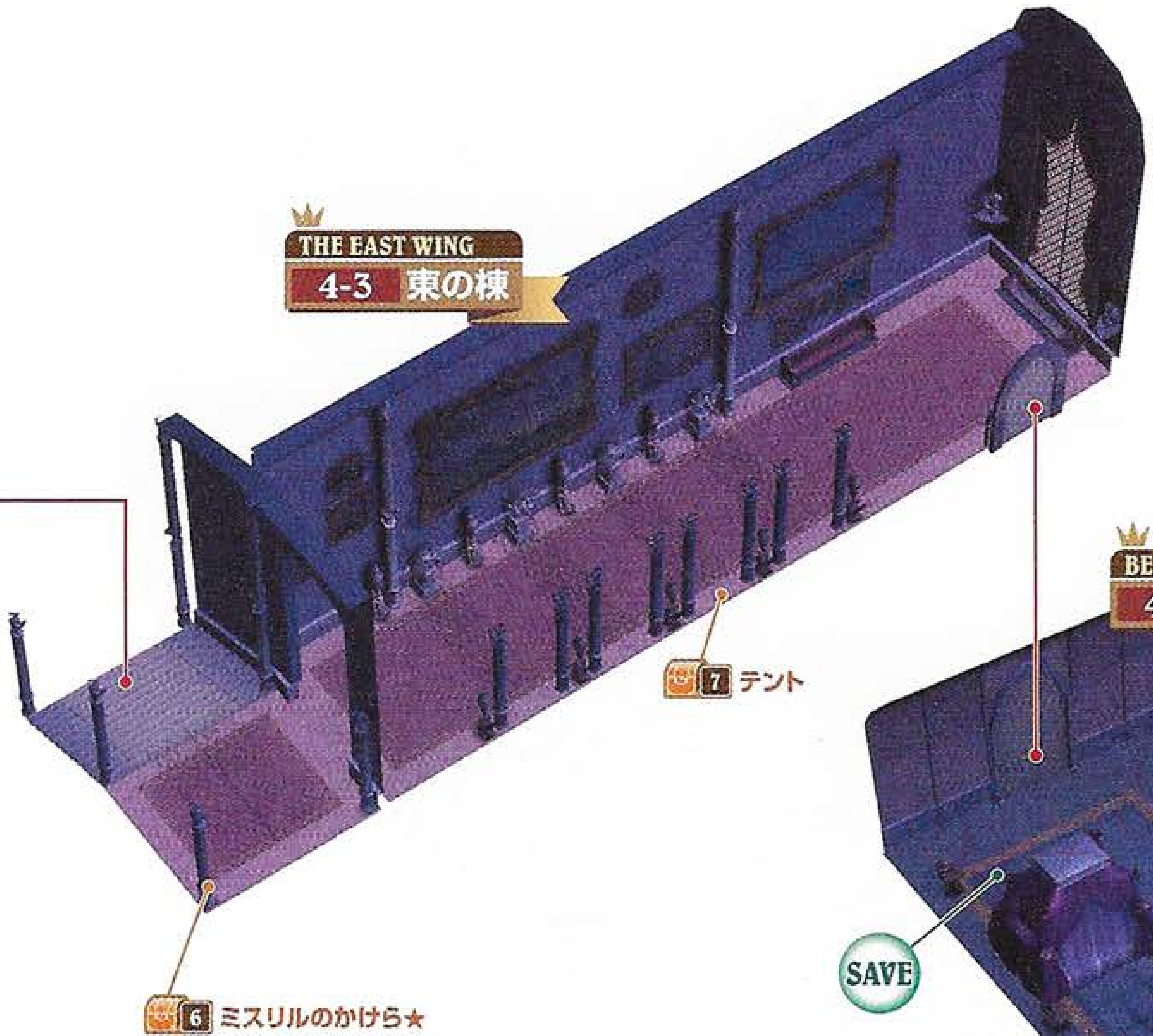
『夕暮れ』のピース㊲（※1） 1

モンティの
モーグリショップ

エピソード1
スタート地点

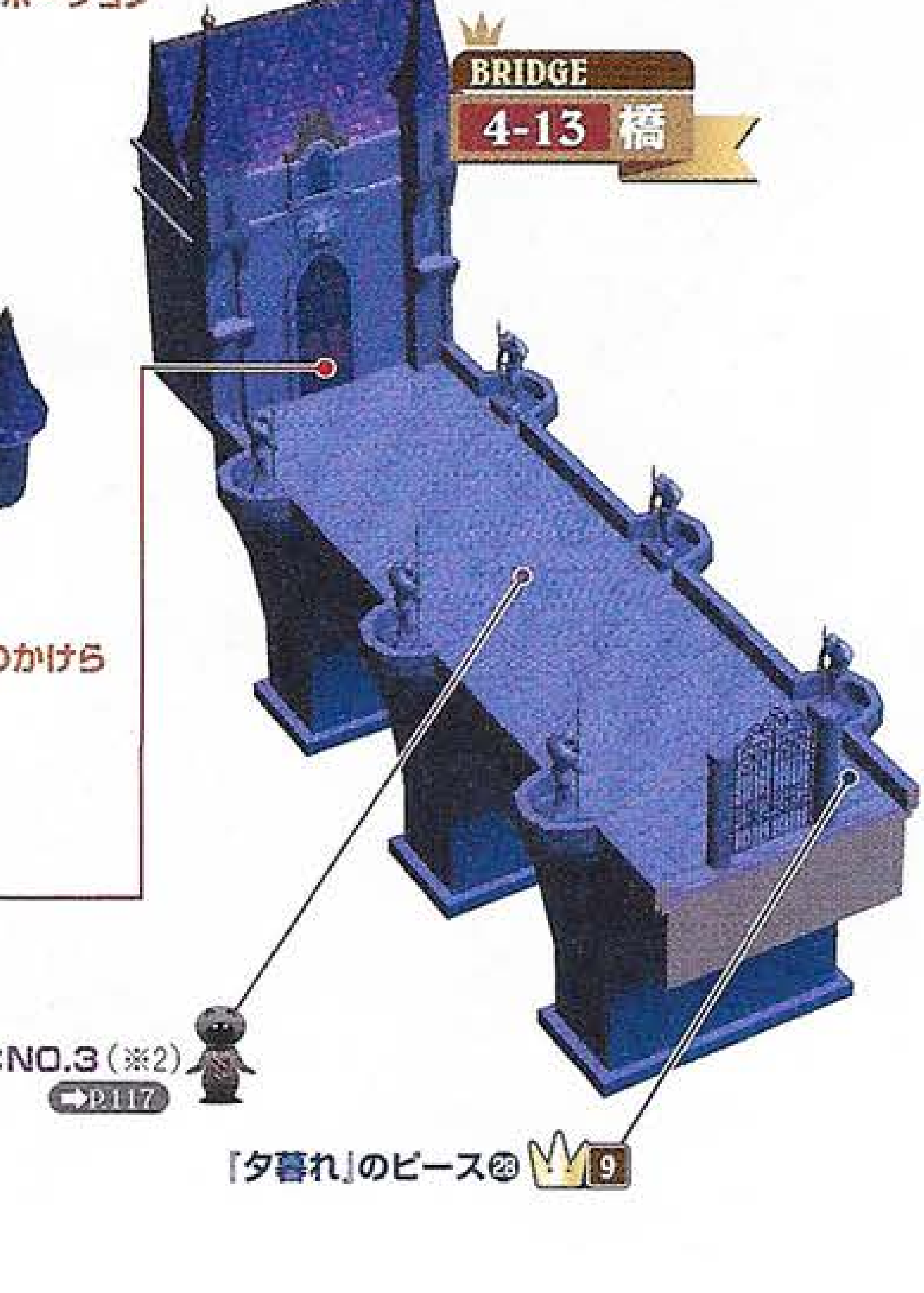
エピソード2
スタート地点

4-5 西のホールへ
➡P.183



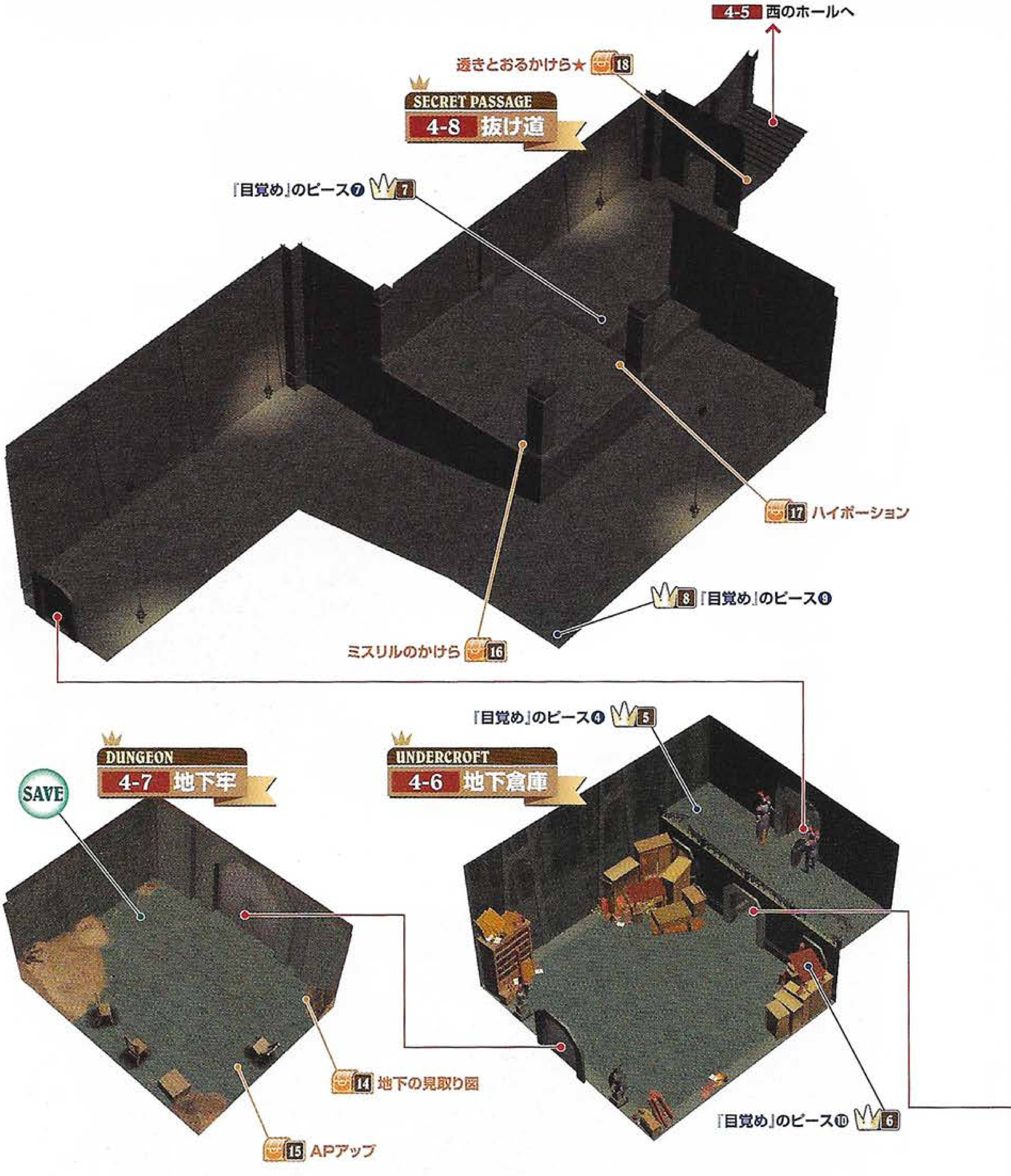






※1……高い位置に浮いている
※2……エピソード2をクリアしたあとに出現する

ページの見かた
トワイライトタウン
ホロウバスティオン
└追憶の洞
ザ・ランド・オブ・ドラゴン
ビーストキャッスル
オリンポスコロシアム
ディズニーキャッスル
タイムレス・リバー
ポートロイヤル
アグラバー
ハロウィンタウン
プライド・ランド
スペース・パラノイド
100エーカーの森
アトランティカ
存在しなかった世界



ピースコラム

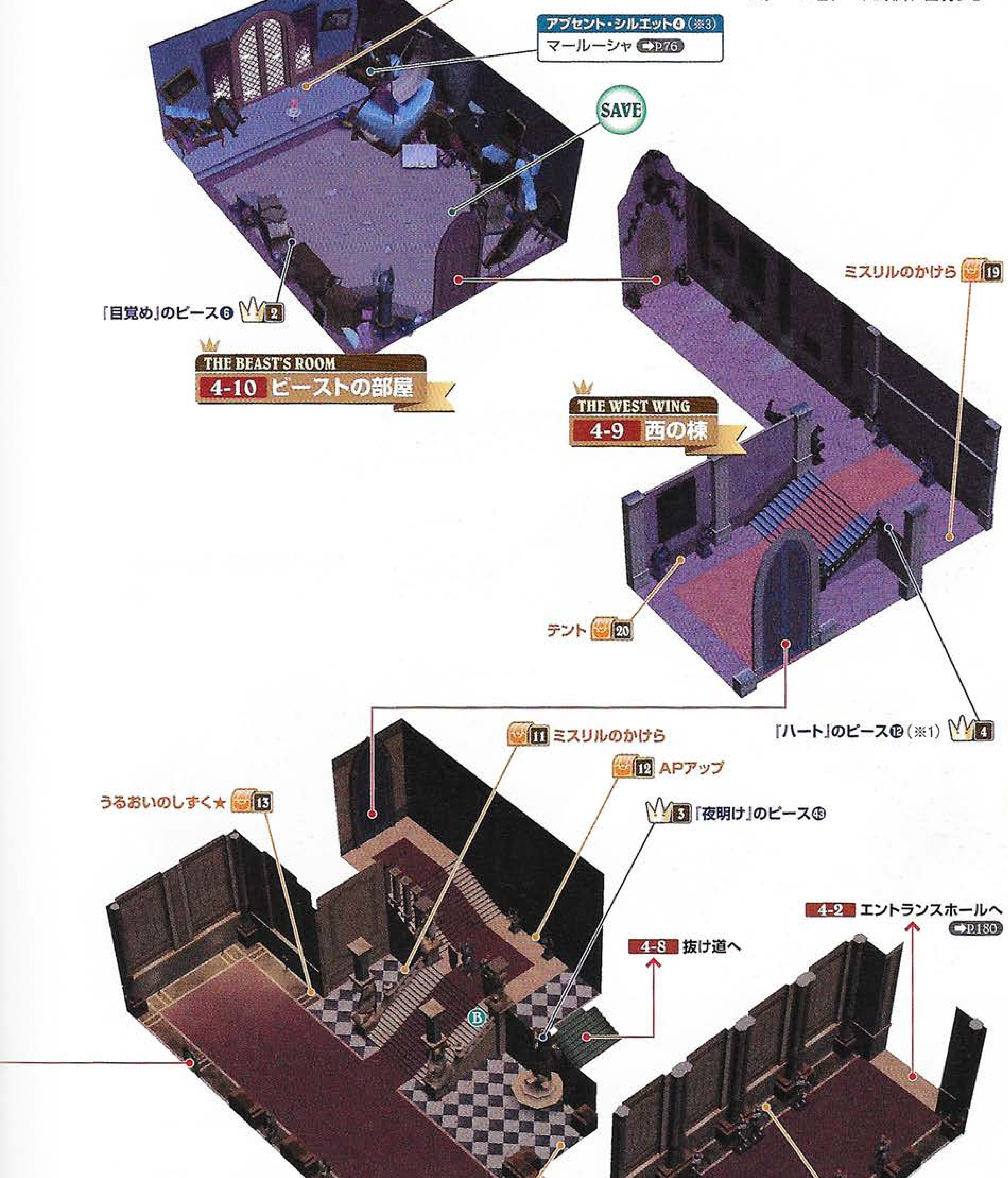
3 のピースを取るには？

ピースの近くにある階段をのぼり、Ⓑの位置からジャンプして『エアドッジ』でピースに近づこう。また、ブレイヴフォームのフォームレベルが3以上なら、フォームチェンジを行なって同じ場所からジャンプすることでもピースを入手できる（フォームレベルが3～4の場合は、ジャンプしたあとに空中でキーブレードを振る必要がある）。



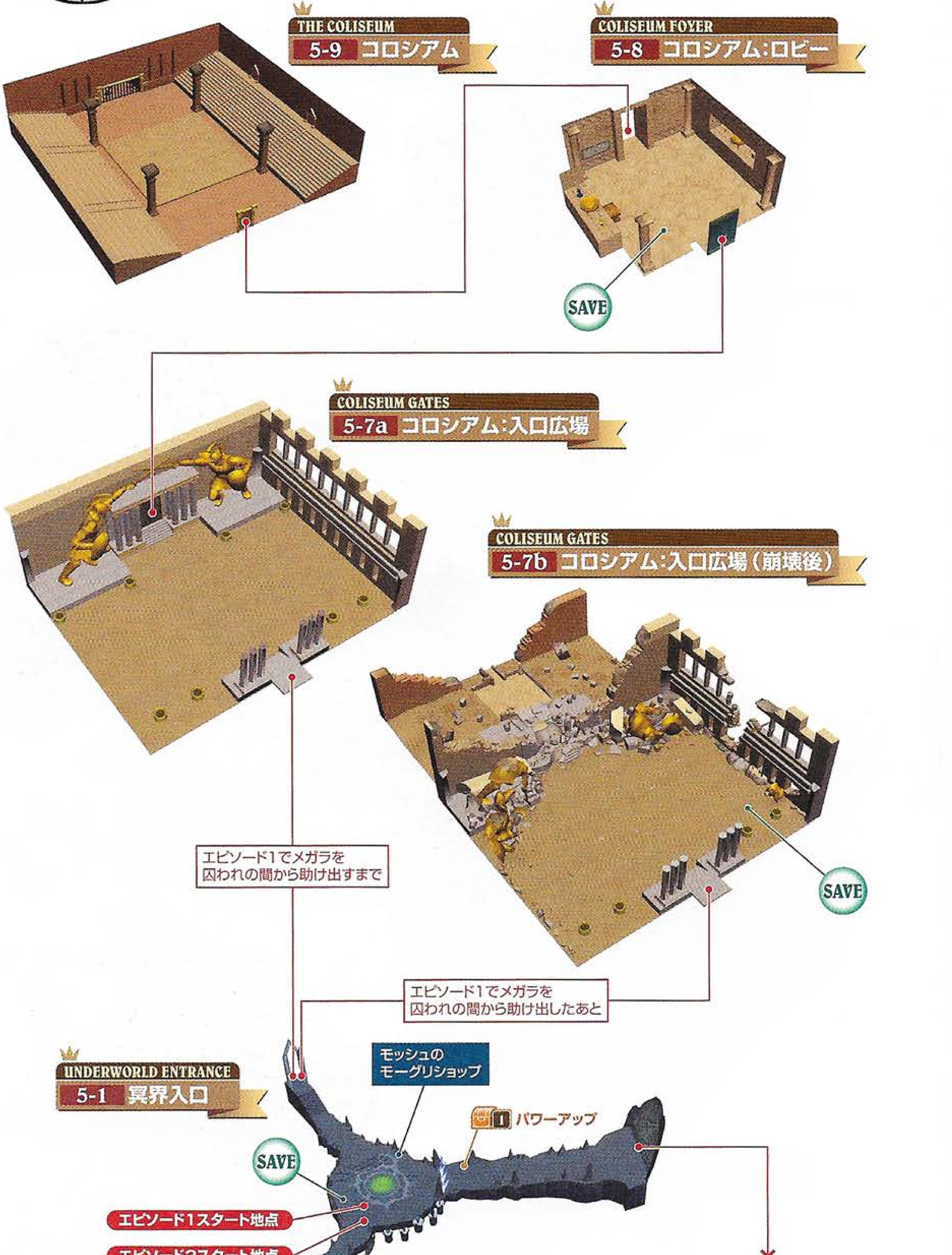
←階段をこの位置までのぼり、ピースに向かってジャンプしたのち『エアドッジ』を使おう。

※1……高い位置に浮いている
※3……エピソード2以降に出現する

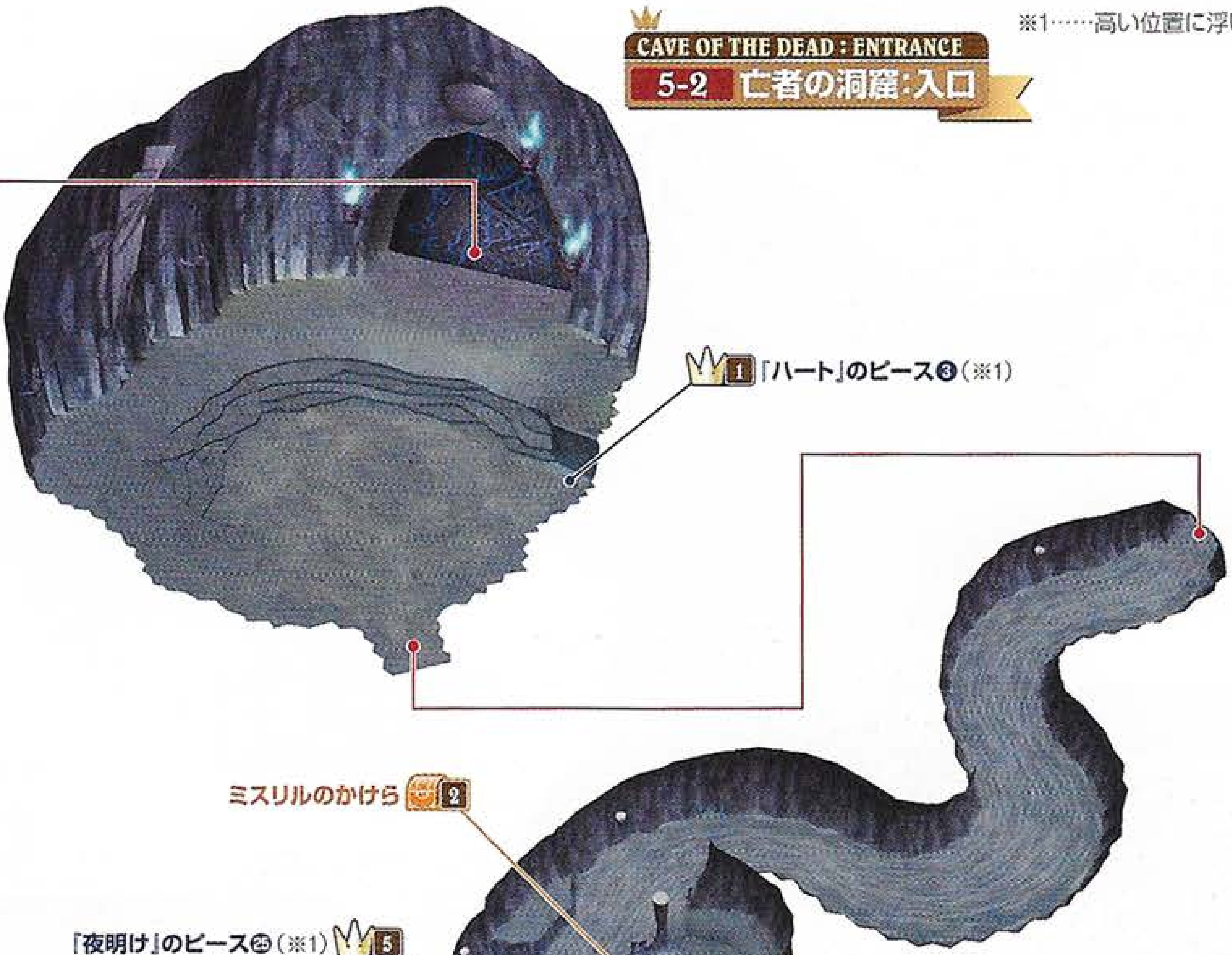


OLYMPUS COLISEUM Perfect map FINAL MIX Ver.

オリンポスコロシアム



※1……高い位置に浮いている



➡P.186

5 のピースを取るには？

ピースコラム

スケボーに乗った状態で宝箱2のそばからジャンプし、『360スピン』などをくり返せばピースのもとへ行ける。なお、5-3 亡者の洞窟：通路でスケボーに乗れるのは、オリンポスコロシアムのエピソード1をクリアしたあとだ。



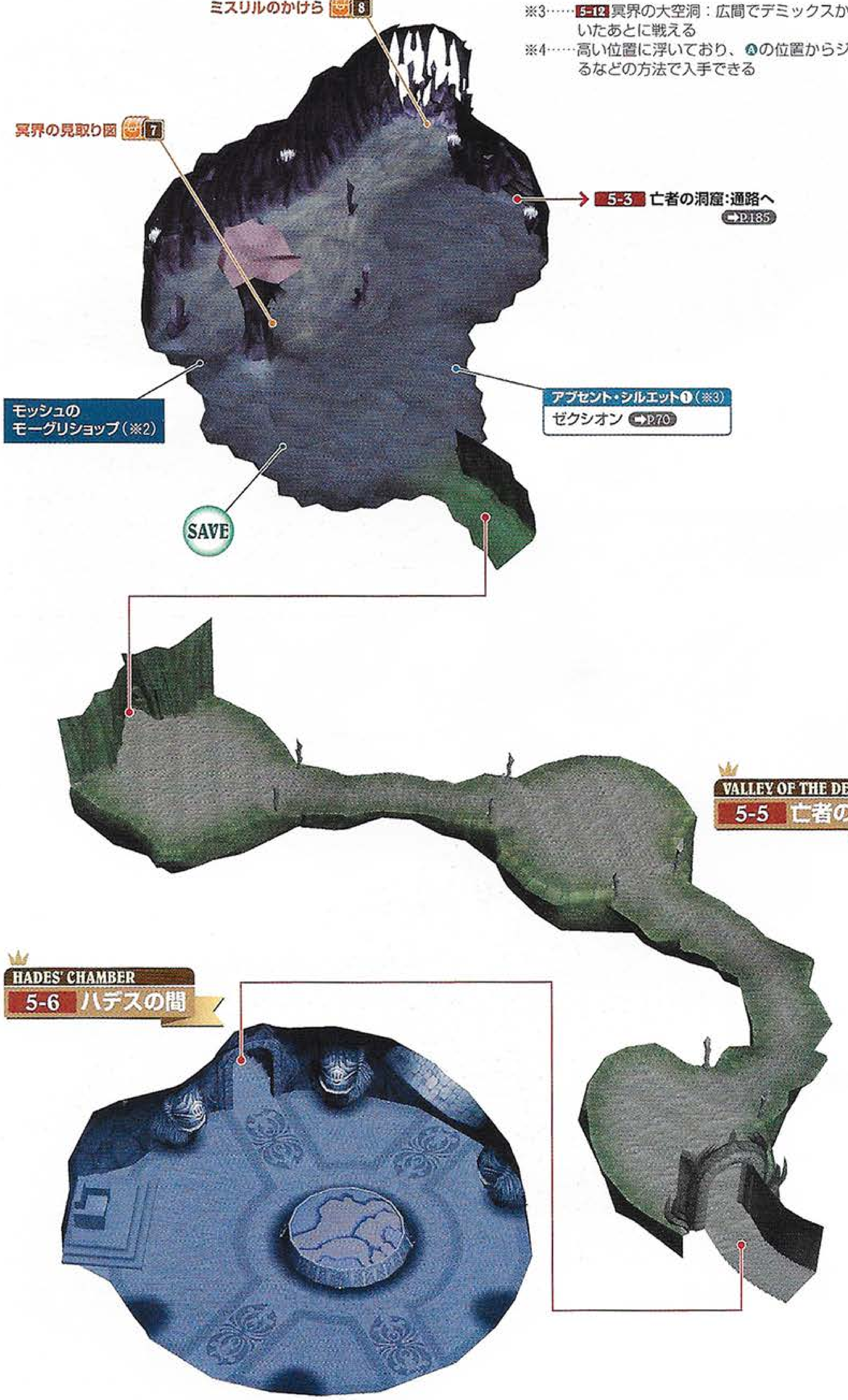
⬅ 5-3 亡者の洞窟：通路の出入口付近に出現するスケボーに乗り、ここからジャンプしよう。

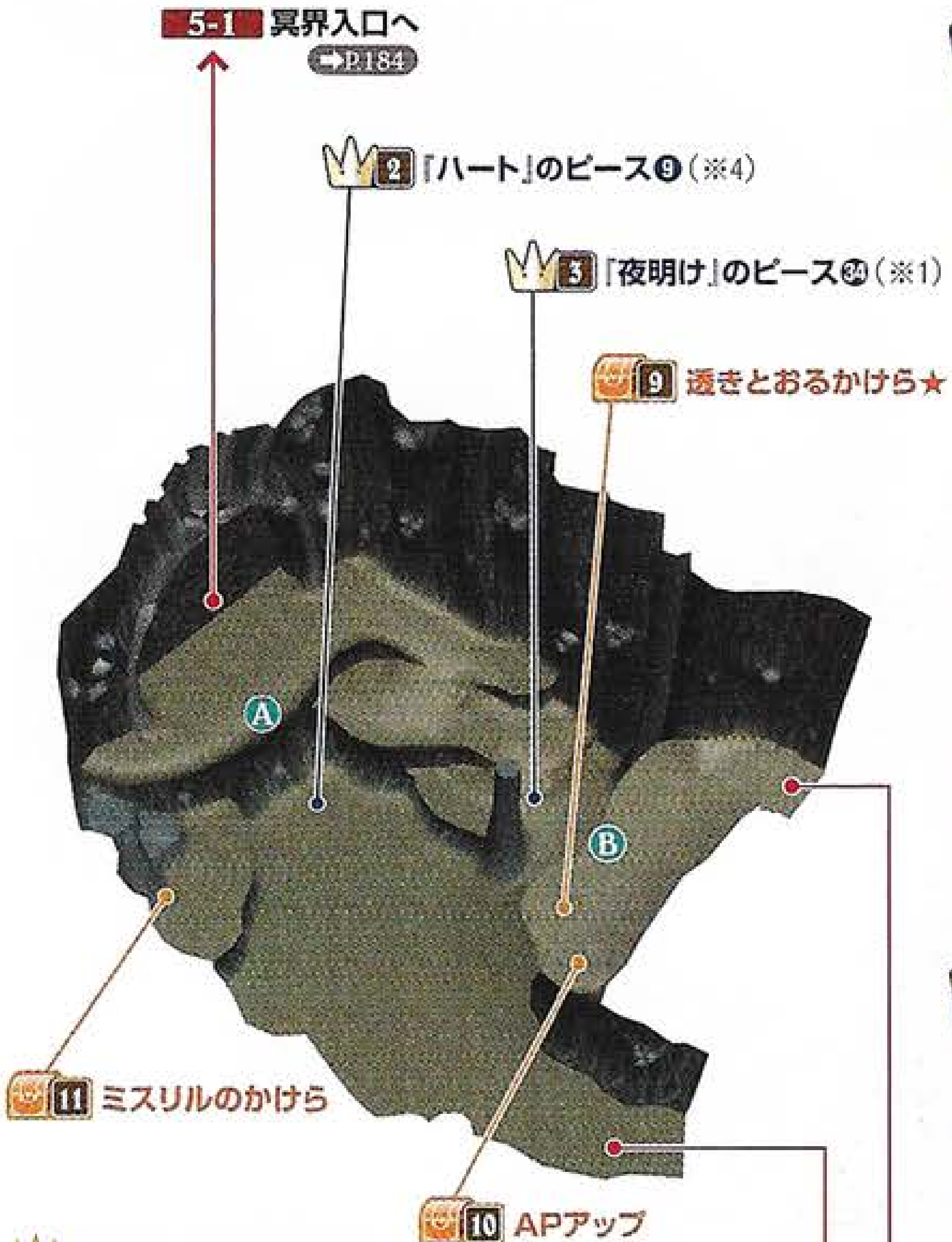
※1……高い位置に浮いている
※2……「エピソード1でケルベロスを倒すまで」および「エピソード2でハデスカップの準決勝を突破してからエピソード2をクリアするまで」のあいだに利用できる
※3……5-12 冥界の大空洞：広間でデミックスから話を聞いたあとに戦える
※4……高い位置に浮いており、Ⓐの位置からジャンプするなどの方法で入手できる

CAVE OF THE DEAD : INNER CHAMBER
5-4 亡者の洞窟：最深部

VALLEY OF THE DEAD
5-5 亡者の谷

HADES' CHAMBER
5-6 ハデスの間





UNDERWORLD CAVERNS : ENTRANCE
5-10 冥界の大空洞:入口

3 のピースを取るには？

ピースコラム

いったん 5-11 冥界の大空洞：迷いの道まで進み、宝箱⑫の近くの道から 5-10 冥界の大空洞：入口に引き返そう。そのあとは、Ⓑの位置からジャンプして『エアドッジ』を使えば、ピースを入手することができる。



⬅足場のフチに寄りすぎて、下の階層に落ちてしまわないように注意すること。

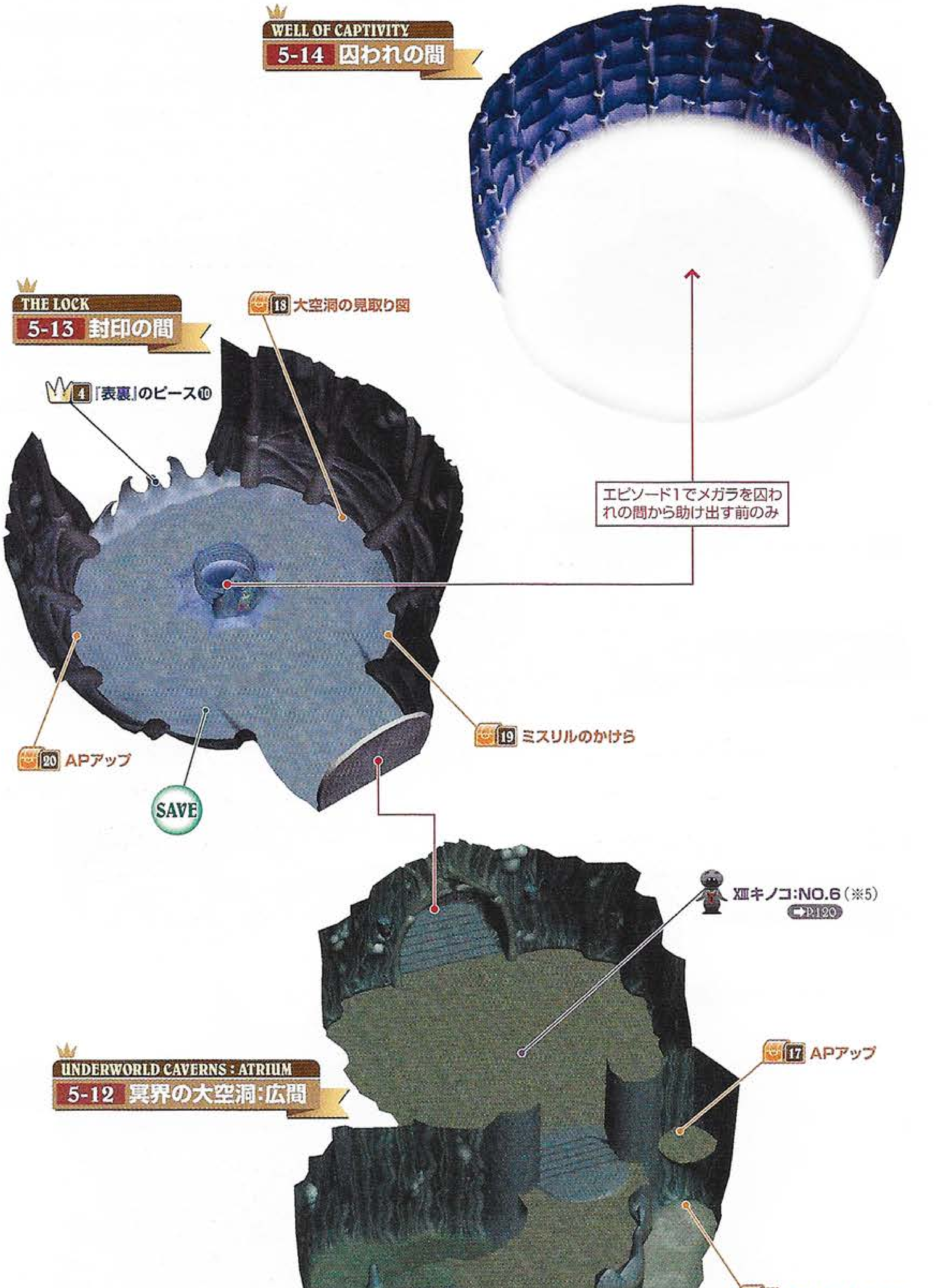
6 7 のピースを取るには？

ピースコラム

どちらのピースも、通常のジャンプでは乗ることのできない高台の上にある。マスターフォームになってジャンプしたあとに『エアドッジ』を使うか、ファイナルフォームになってからジャンプして、ピースがある高台に乗ろう。



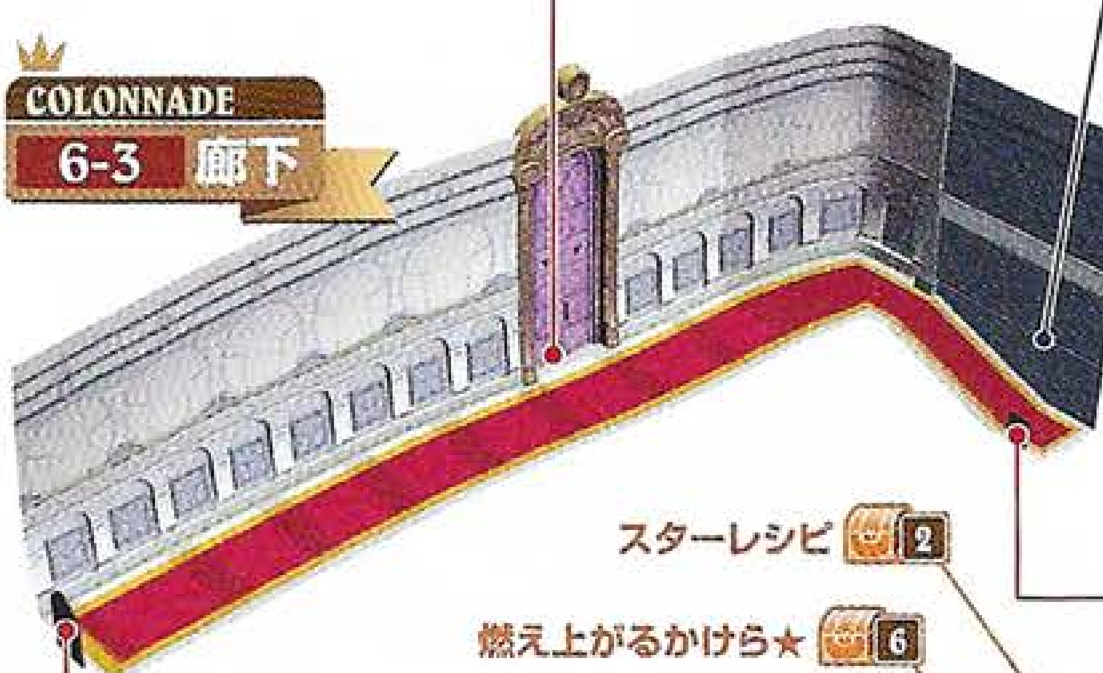
UNDERWORLD CAVERNS : THE LOST ROAD
5-11 冥界の大空洞:迷いの道



※5……エピソード1をクリアしたあとに出現する。ただし、エピソード2が進行しているあいだは出現しない

DISNEY CASTLE Perfect map FINAL MIX Ver.

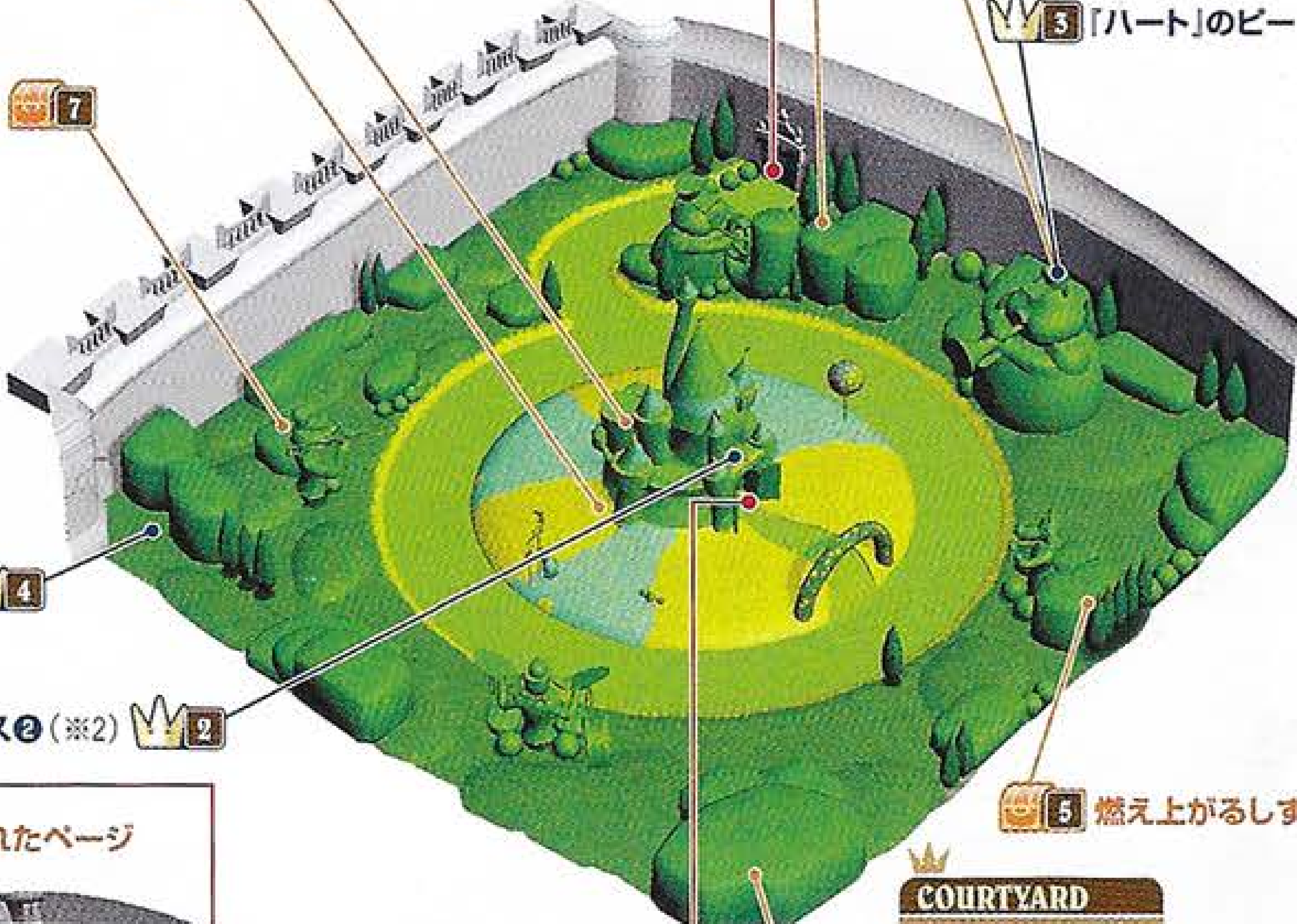
ディズニーキャッスル

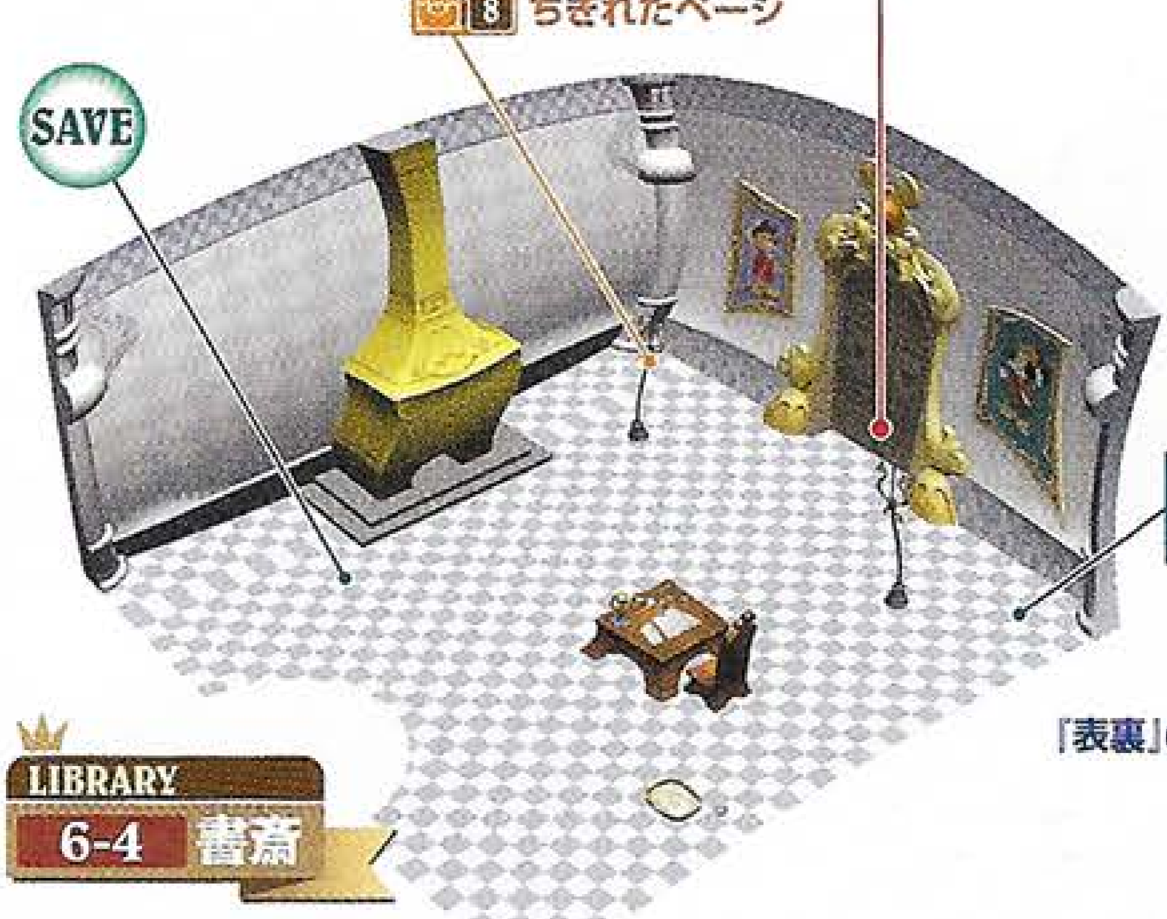


1 のピースを取るには？

ピースコラム

階段を上のほうまでのぼってマスターフォームになり、ピースのほうへジャンプしてから『エアドッジ』を使おう。階段の一番上よりも少し低い位置から跳ぶと、ピースを入手しやすい。







5 のピースを取るには？

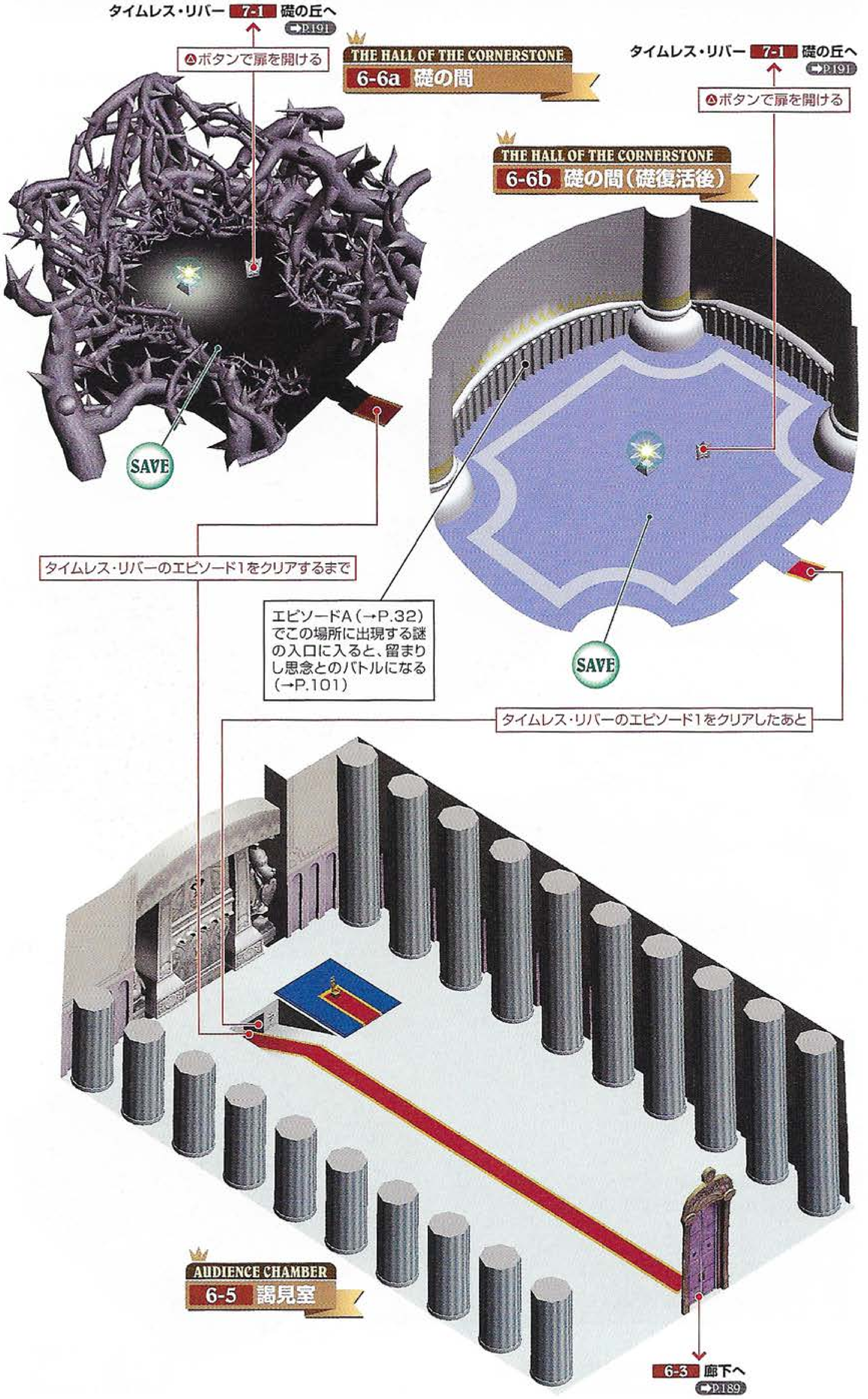
ピースコラム

まずは、階段をのぼって Ⓐ の位置に立とう。そこからピースがある場所に向かって、ジャンプしたのち『エアドッジ』を使えばいい。

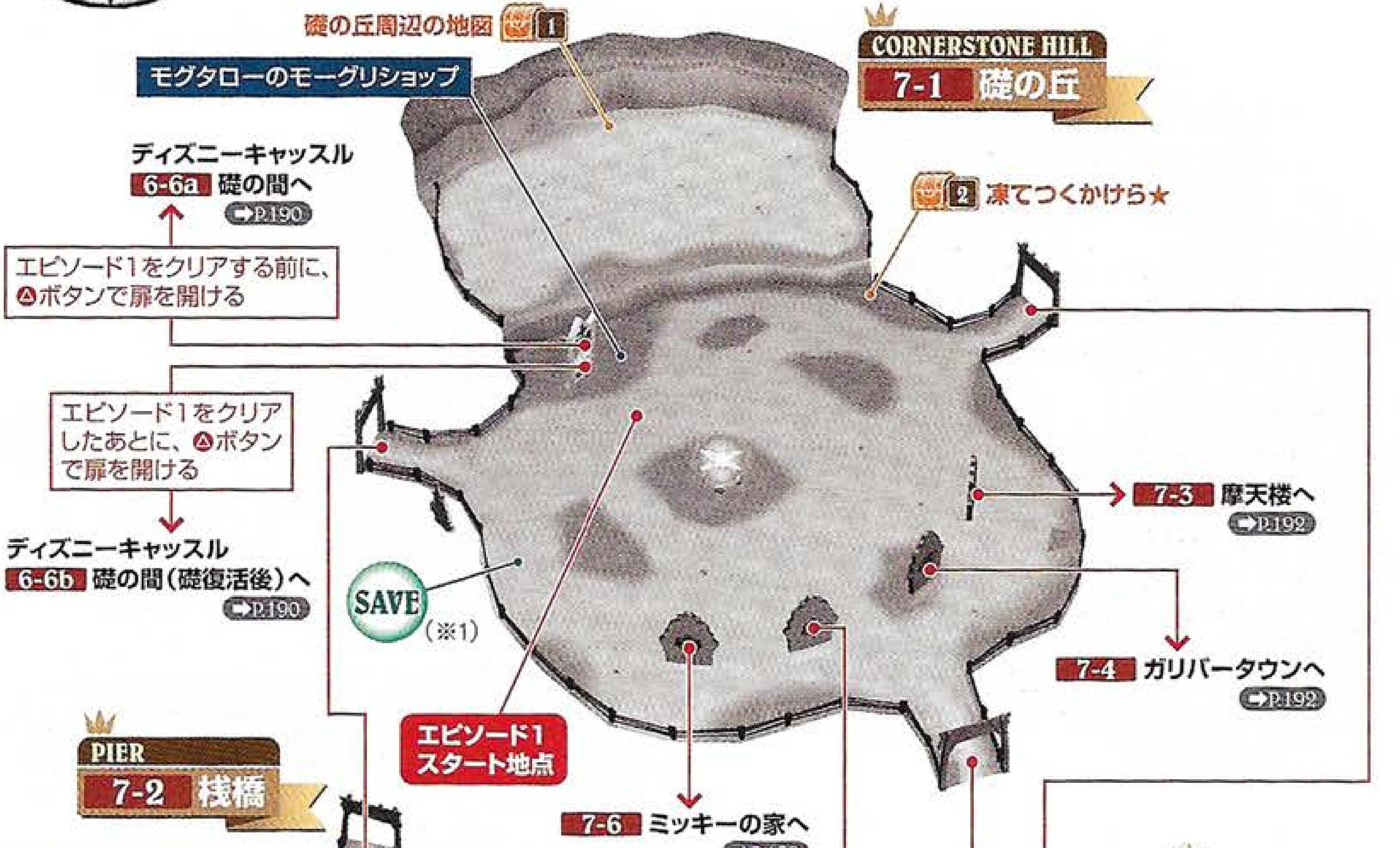
※1……高い位置に浮いている
※2……小さなお城の裏側からまわりこむなどの方法で入手できる
※3……エピソードA（→P.32）以降は利用できない

DISNEY CASTLE Perfect map FINAL MIX Ver.

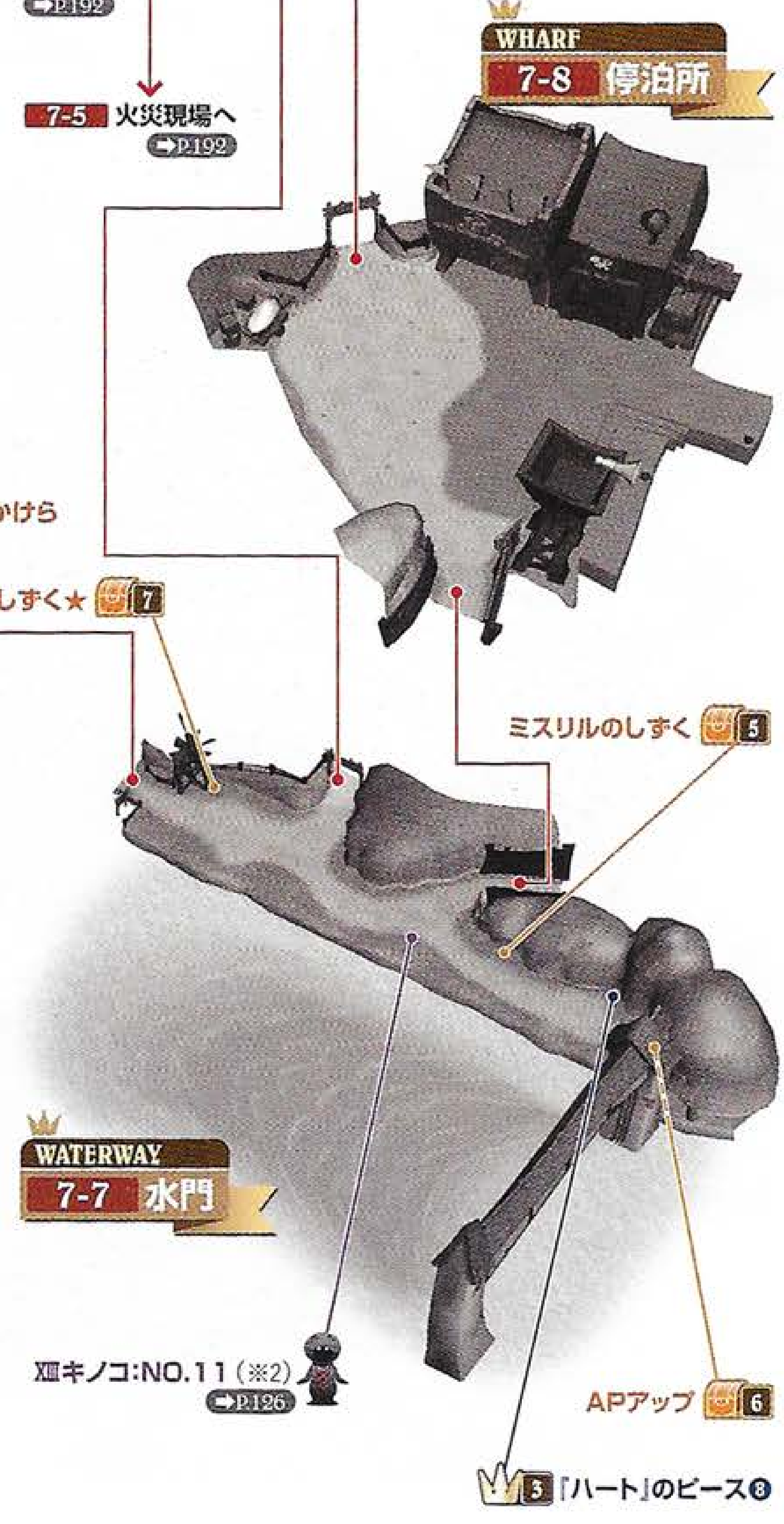
ディズニーキャッスル



タイムレス・リバー







1 のピースを取るには？

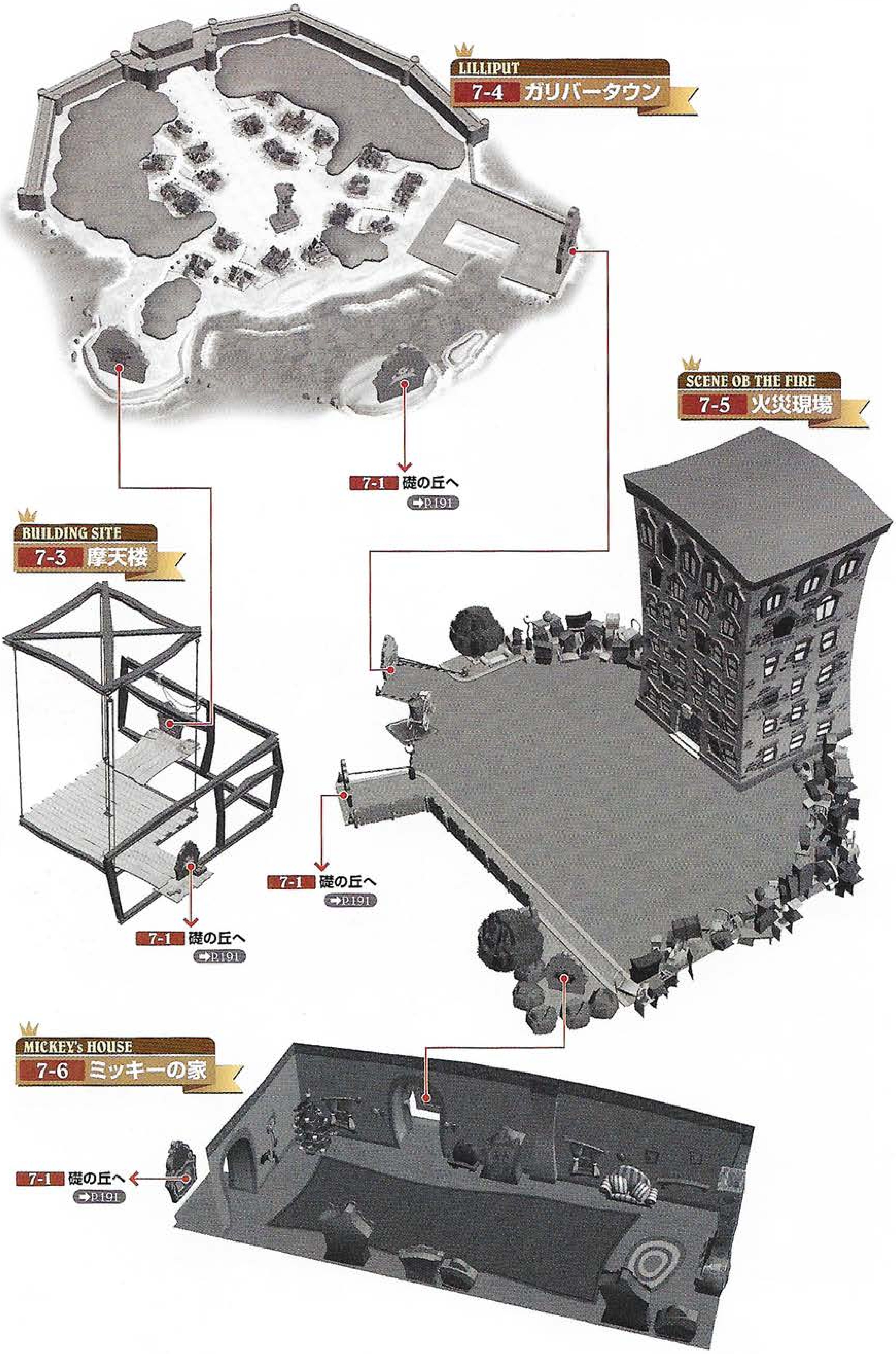
ピースコラム

ピースの真下にある木のそばでジャンプしたのち、『エアドッジ』を使ってピースを取ろう。あるいは、タイムレス・リバーのエピソード1をクリアしたあとに出現するスケボーに乗り、木の上にジャンプするという手もある。



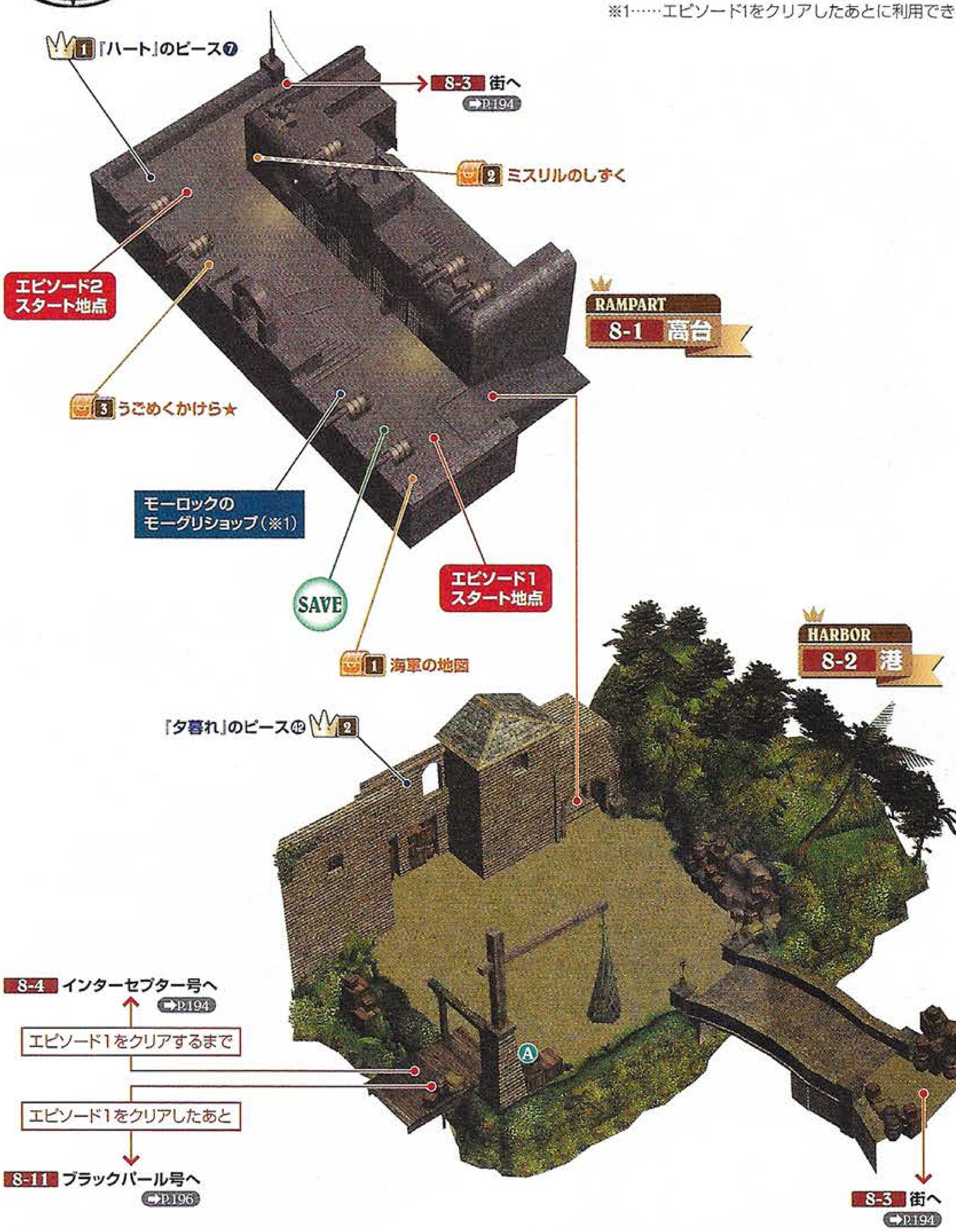
⬅『エアドッジ』がLV1の場合は、スケボーを使ったほうがピースを取りやすい。

※1……ワールドマップへ出ることはできない
※2……エピソード1をクリアしたあとに出現する


LILLIPUT
7-4 ガリバータウン
SCENE OB THE FIRE
7-5 火災現場
7-1 礎の丘へ
P.191
BUILDING SITE
7-3 摩天楼
7-1 礎の丘へ
P.191
7-1 礎の丘へ
P.191
MICKEY's HOUSE
7-6 ミッキーの家
7-1 礎の丘へ
P.191

ポートロイヤル

※1……エピソード1をクリアしたあとに利用できる



ピースコラム

2 のピースを取るには？

フォームレベル3以上のファイナルフォームになり、マップのスミに積まれた箱の一番上（Ⓐの位置）からジャンプしたのち『グライド』でピースに近づこう。また、フォームレベル5以上のマスターフォームになって、ジャンプ後に『エアドッジ』を使ってから、空中でキーブレードを振ることで飛距離を伸ばすという手もある。



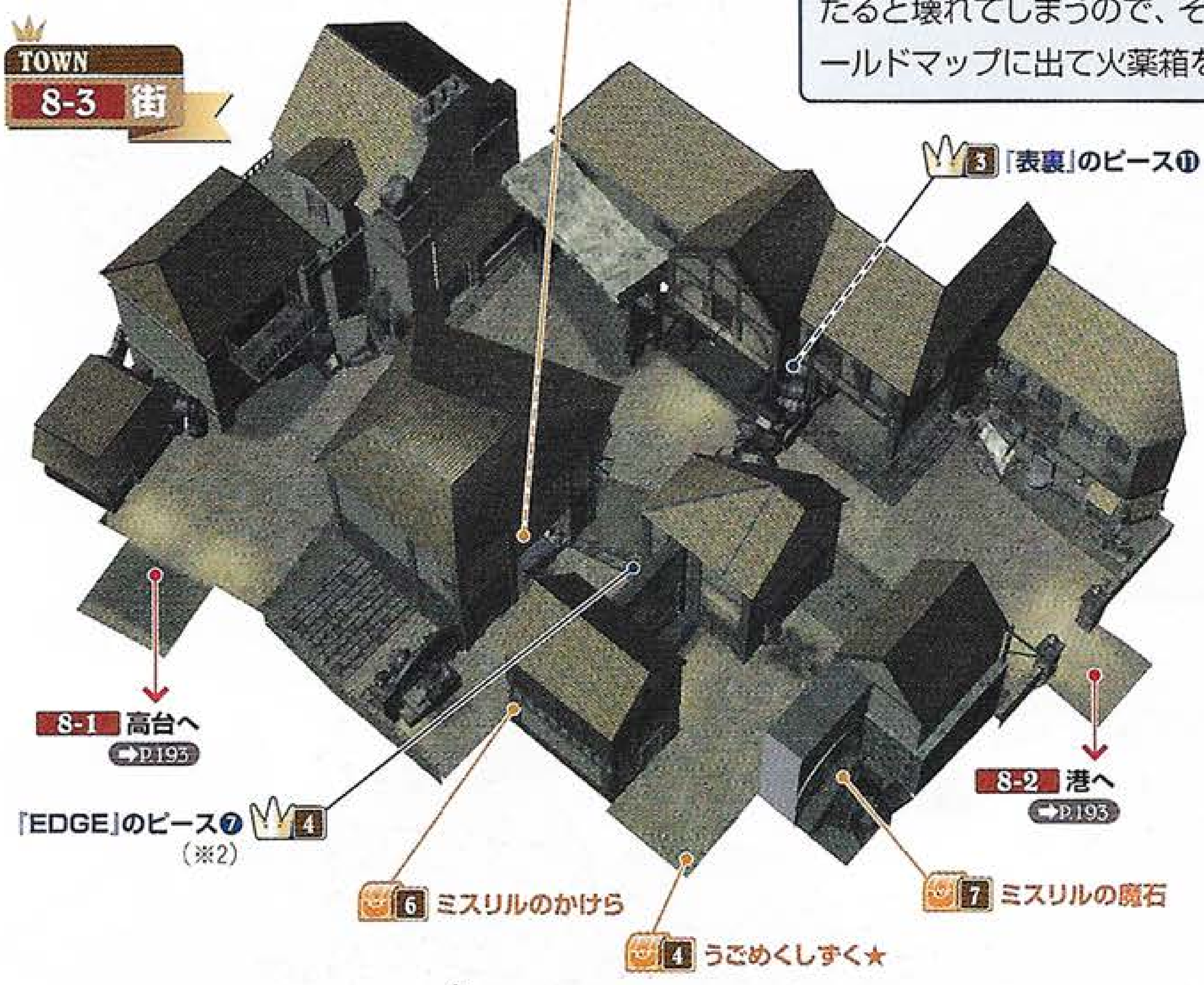
⬅この位置からジャンプして、ピースが浮いている場所にまっすぐ飛んでいけばいい。

※2……高い位置に浮いている
※3……エピソード2をクリアしたあとに出現する
※4……エピソード1で再度死の島を訪れたあとに出現する

ピースコラム

4のピースを取るには？

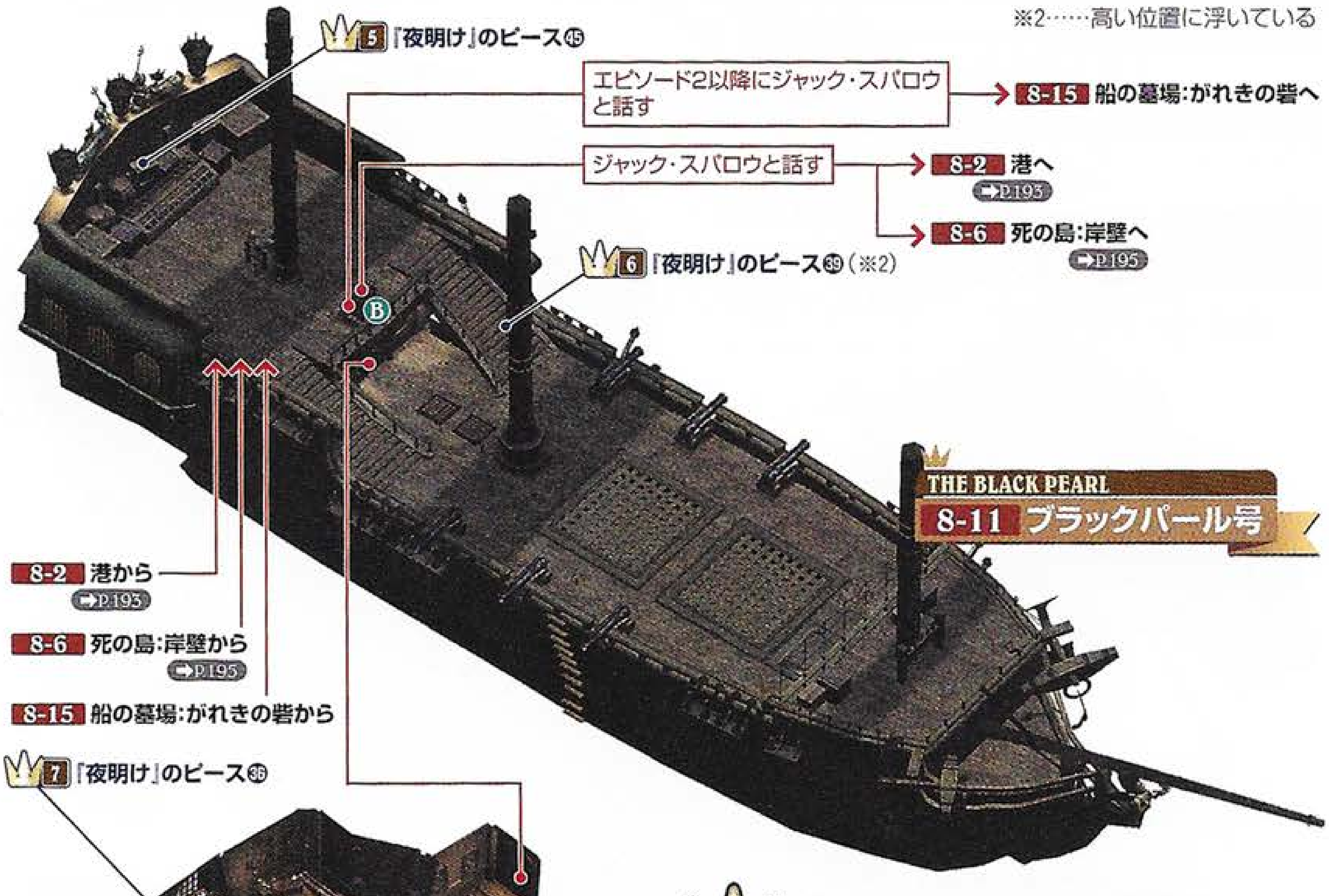
真下にある火薬箱の上から、『ハイジャンプ』を装備するなどして高く跳べばピースを入手できる。ただし、火薬箱はフィニッシュ技などが当たると壊れてしまうので、そのときはいったんワールドマップに出て火薬箱を復活させよう。

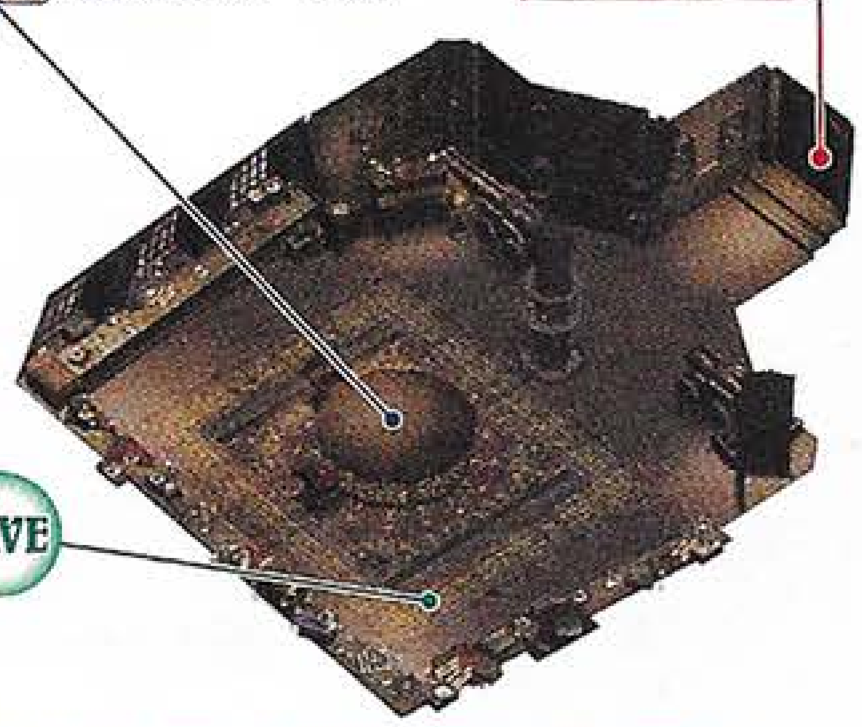





ISLA DE MUERTA : TREASURE HEAP
8-10 死の島:宝の山
ISLA DE MUERTA : MOONLIGHT NOOK
8-9 死の島:月明かりの間
14 力のしずく★
13 満たされる魔石★
12 ミスリルのかけら
XIIIキノコ:NO.10（※3）
➡P.125
ISLA DE MUERTA : POWDER STORE
8-8 死の島:火薬置き場
APアップ 11
10 APアップ
9 『ハート』のピース❺
10 『表裏』のピース❹
ミスリルのかけら 9
うるおいのかけら★ 8
アブセント・シルエット❷（※4）
ラクシーヌ ➡P.72
エピソード1をクリアするまで
エピソード1をクリアしたあと
8-11 ブラックパール号へ
➡P.196
SAVE
ISLA DE MUERTA : CAVE MOUTH
8-7 死の島:洞窟入口
ISLA DE MUERTA : ROCK FACE
8-6 死の島:岸壁

※2……高い位置に浮いている





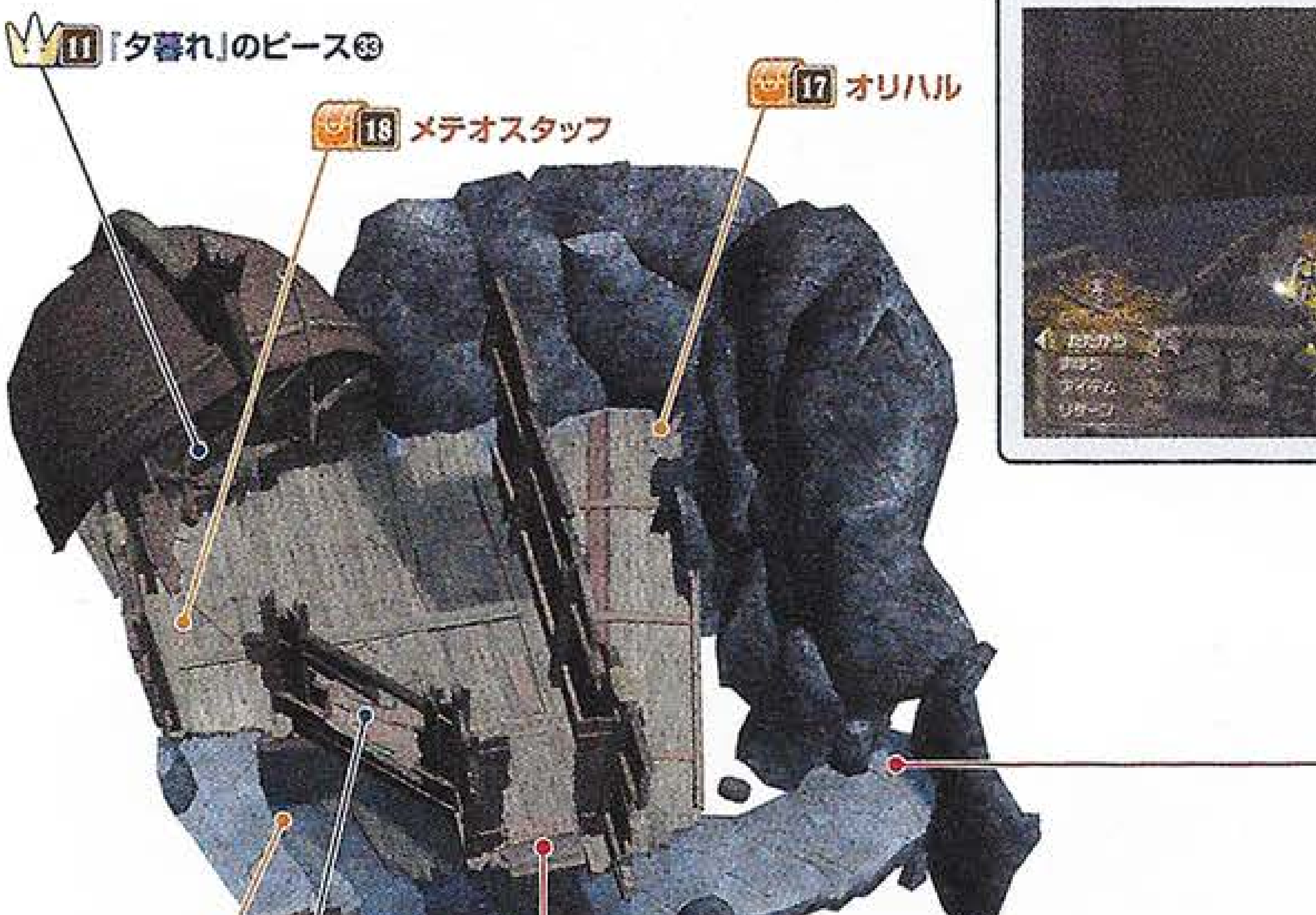
6 のピースを取るには？

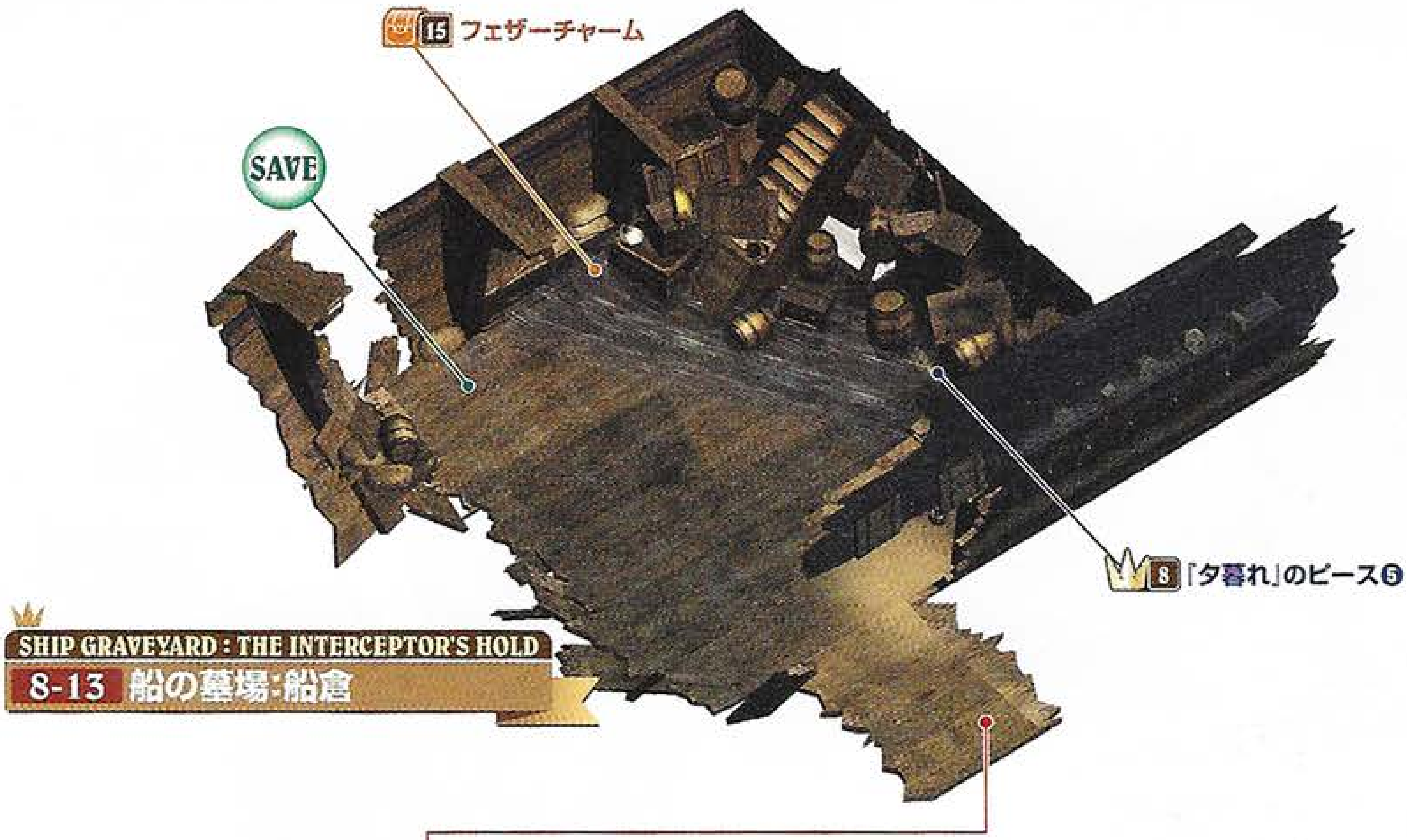
ピースコラム

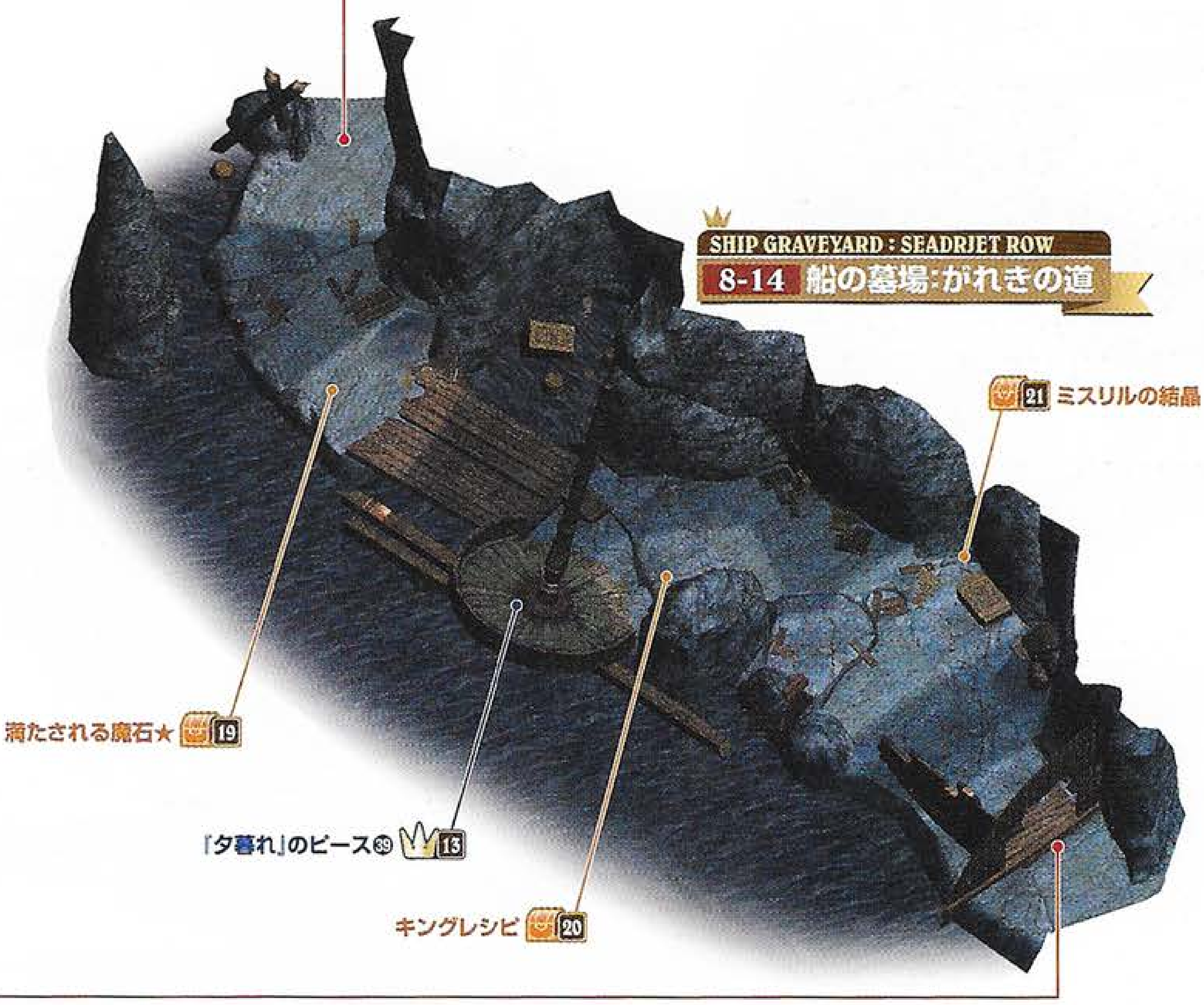
舵の裏側（Bの位置）に立ち、マスターフォームになってジャンプをしてから『エアドッジ』を使えば、ピースが取れる。甲板に敵がいないとマスターフォームにはなれないので、最初にジャック・スパロウに話しかけて船の行き先を決めよう。フォームチェンジをせずにピースを取る場合は、『ハイジャンプ（LV2以上）』と『エアドッジ』を両方とも装備した状態で跳ぶといい。



⬅行き先を決めて甲板に敵が現れたら、この位置からジャンプすればOKだ。







ピースコラム

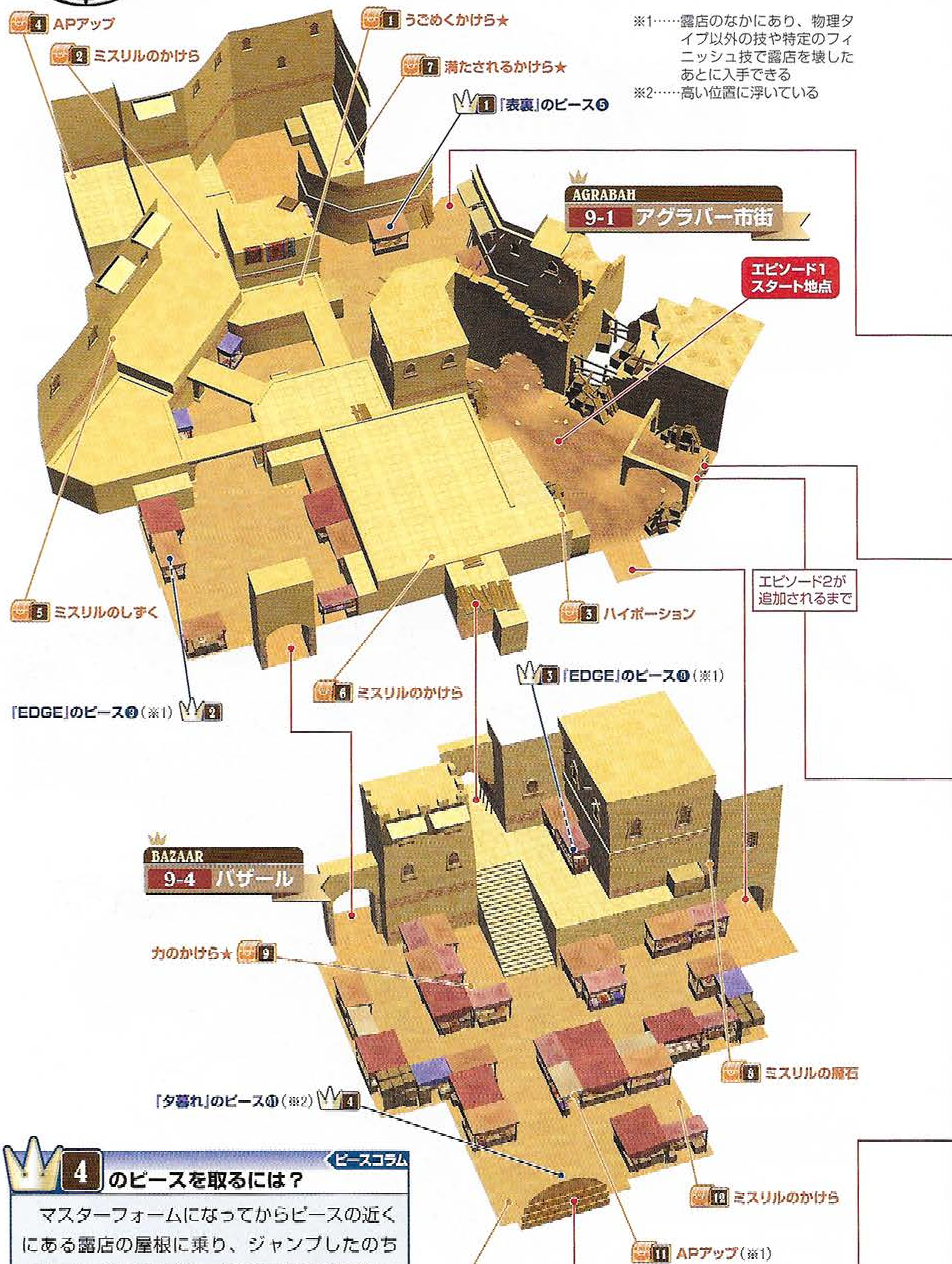
11 のピースを取るには？

ジャンプをしてから『エアドッジ』を使えば取れる高さにあるが、いきなりピースを取ろうとしても、そばのイカリに押しもどされることがある。そのときは、フィニッシュ技を当てるなどしてイカリを動かし、イカリがもとの場所にもどる前にピースを入手しよう。

AGRABAH Perfect map FINAL MIX Ver.

アグラバー

※1……露店のなかにあり、物理タイプ以外の技や特定のフィニッシュ技で露店を壊したあとに入手できる
※2……高い位置に浮いている



4 のピースを取るには？

ピースコラム

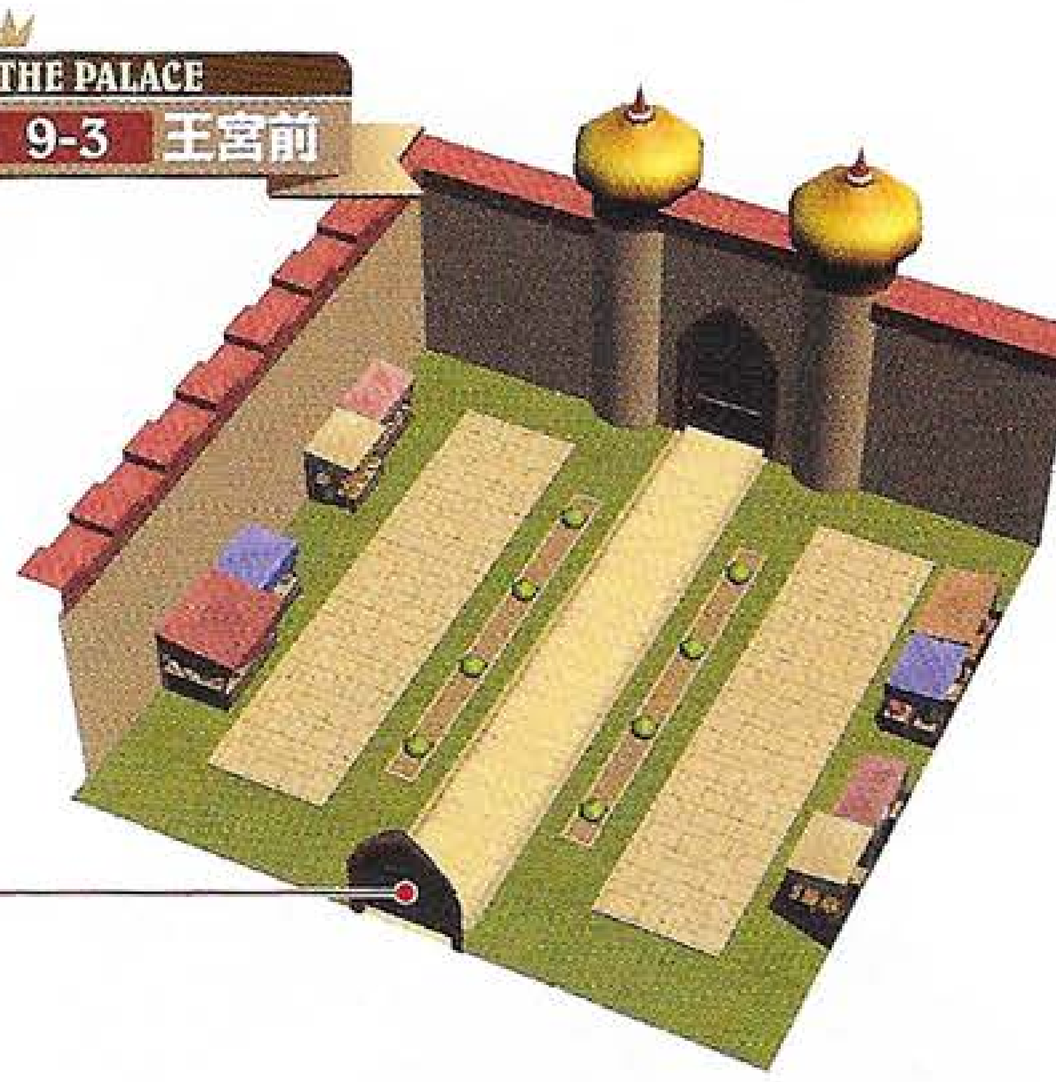
マスターフォームになってからピースの近くにある露店の屋根に乗り、ジャンプしたのち『エアドッジ』を使おう。何らかの攻撃が当たって露店が壊れたときは、一度ワールドマップに出て露店を復活させればいい。

ピースコラム

1 のピースを取るには？

このピースは、真下にある露店に乗ってジャンプするだけで入手できる。ただし、露店は近づくと壊れてなかから敵が出現することがあるので、その場合はマスターフォームになり、地上からジャンプして『エアドッジ』を使おう。

THE PALACE 9-3 王宮前



THE PEDDLER'S SHOP 9-2b 商人の店（繁盛後）



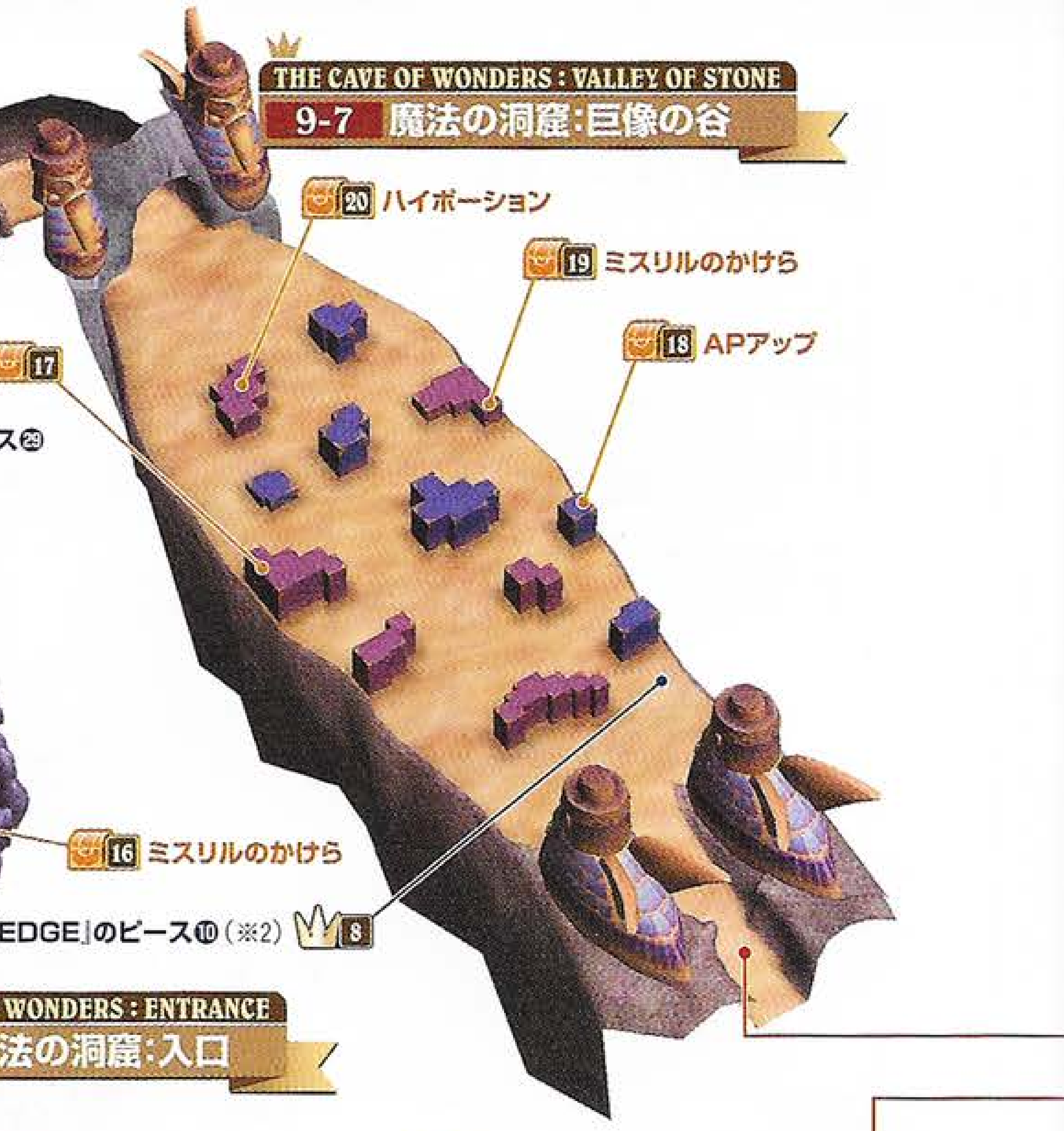
THE PEDDLER'S SHOP 9-2a 商人の店

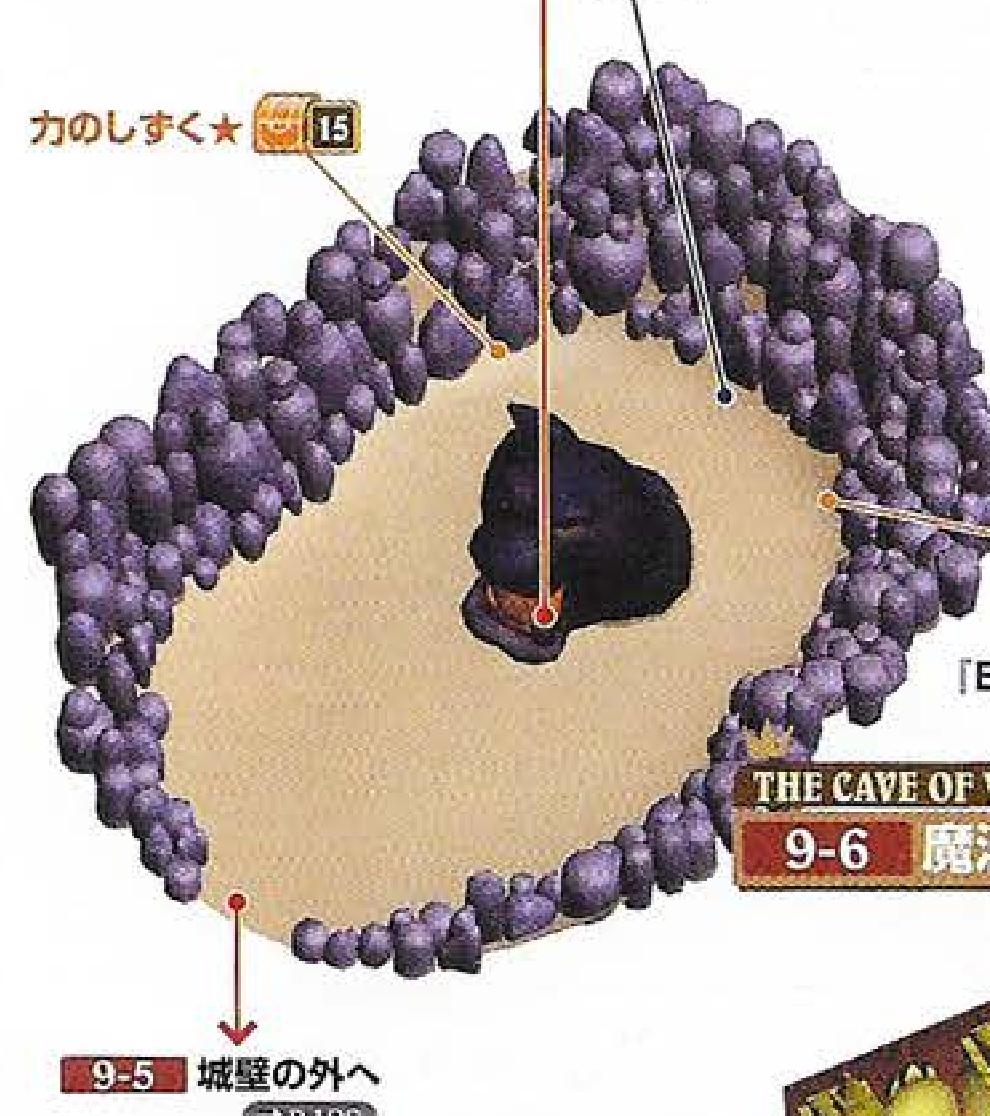


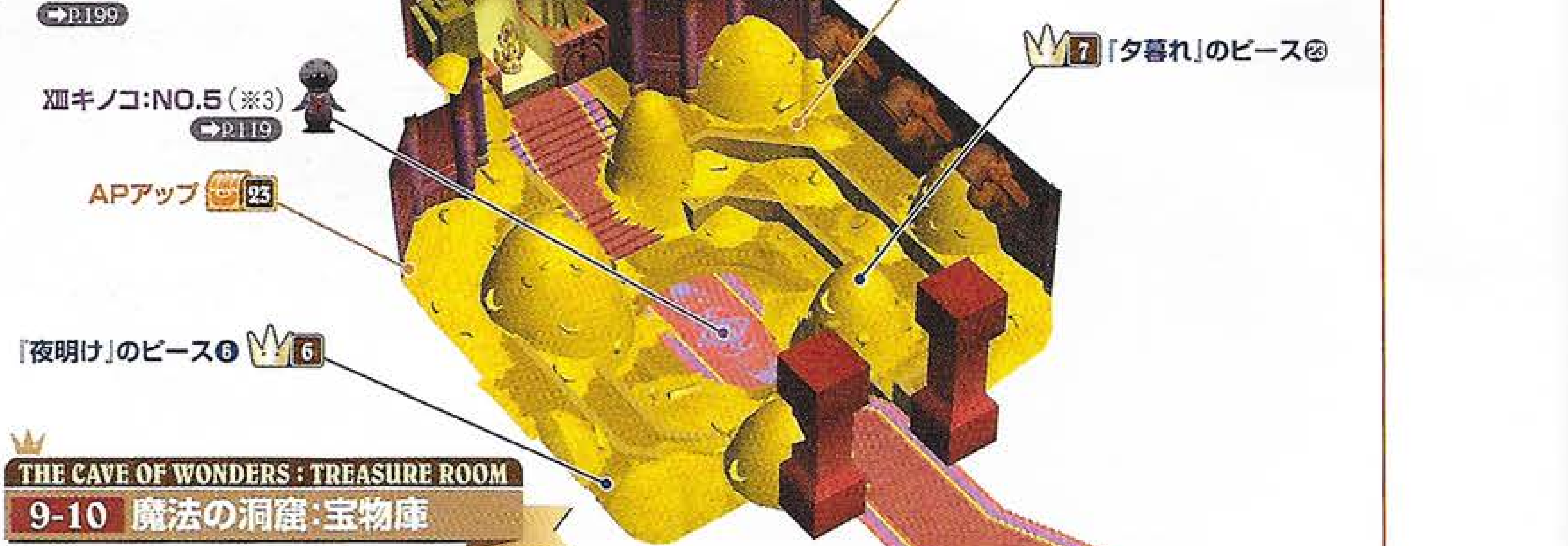
PALACE WALLS 9-5 城壁の外



※2……高い位置に浮いている
※3……エピソード1をクリアしたあとに出現する。ただし、エピソード2が進行しているあいだは出現しない
※4……台座に宝石をはめこんで、像の怒りをしずめたあとに利用できる
※5……第2の階層にある
※6……第4の階層にある
※7……第4の階層と第5の階層のあいだにある







7 のピースを取るには？

ピースコラム

まずは、ピースの近くの高い足場に立とう。そこから、『エアドッジ』や『ハイジャンプ(LV2以上)』を装備した状態で、宝の山の先端に向かって大きく跳べばいい。

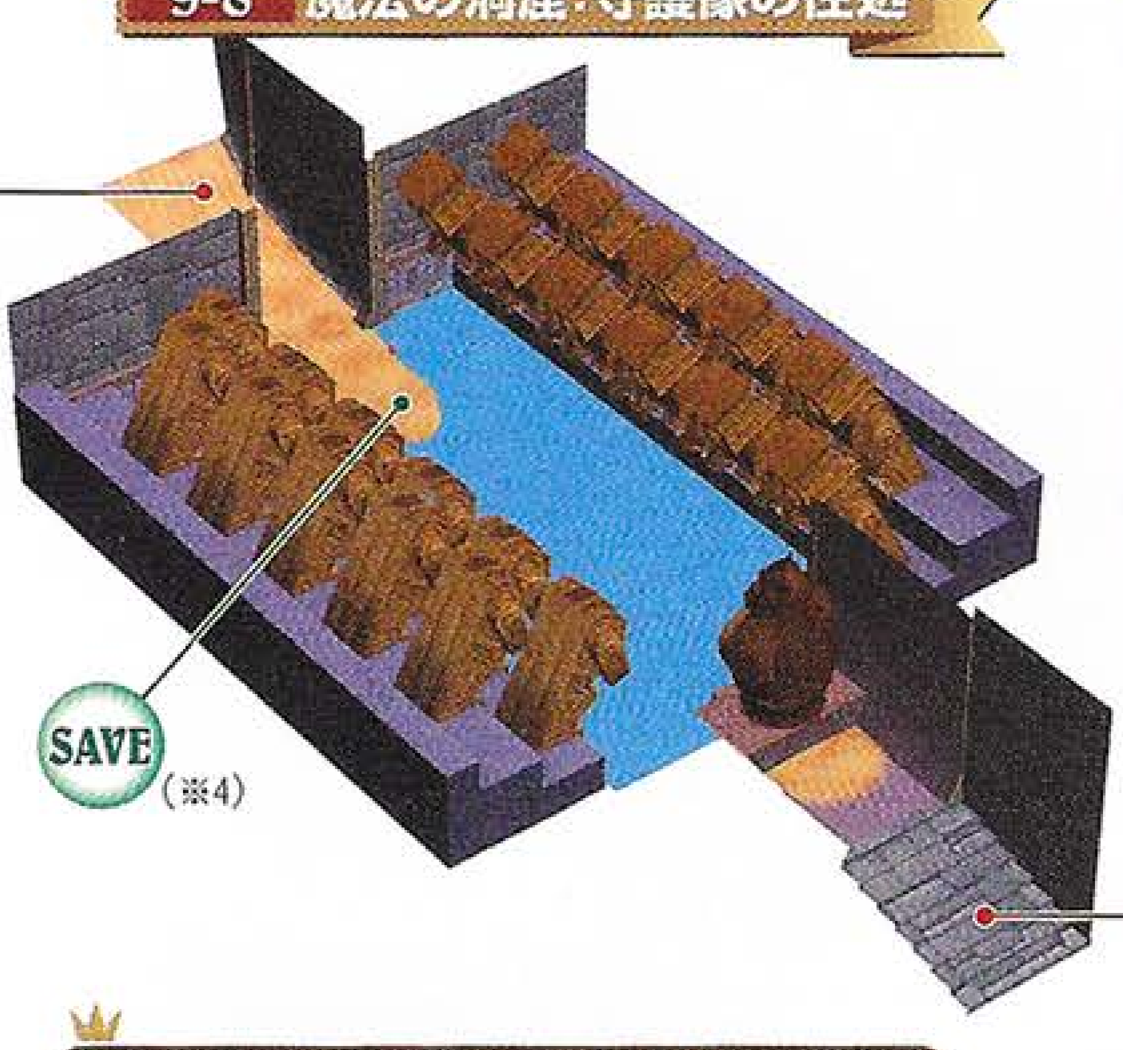


⬅このあたりの位置から、ピースがある場所に向かってまっすぐ跳ぼう。



THE CAVE OF WONDERS : STONE GUARDIANS

9-8 魔法の洞窟:守護像の住処



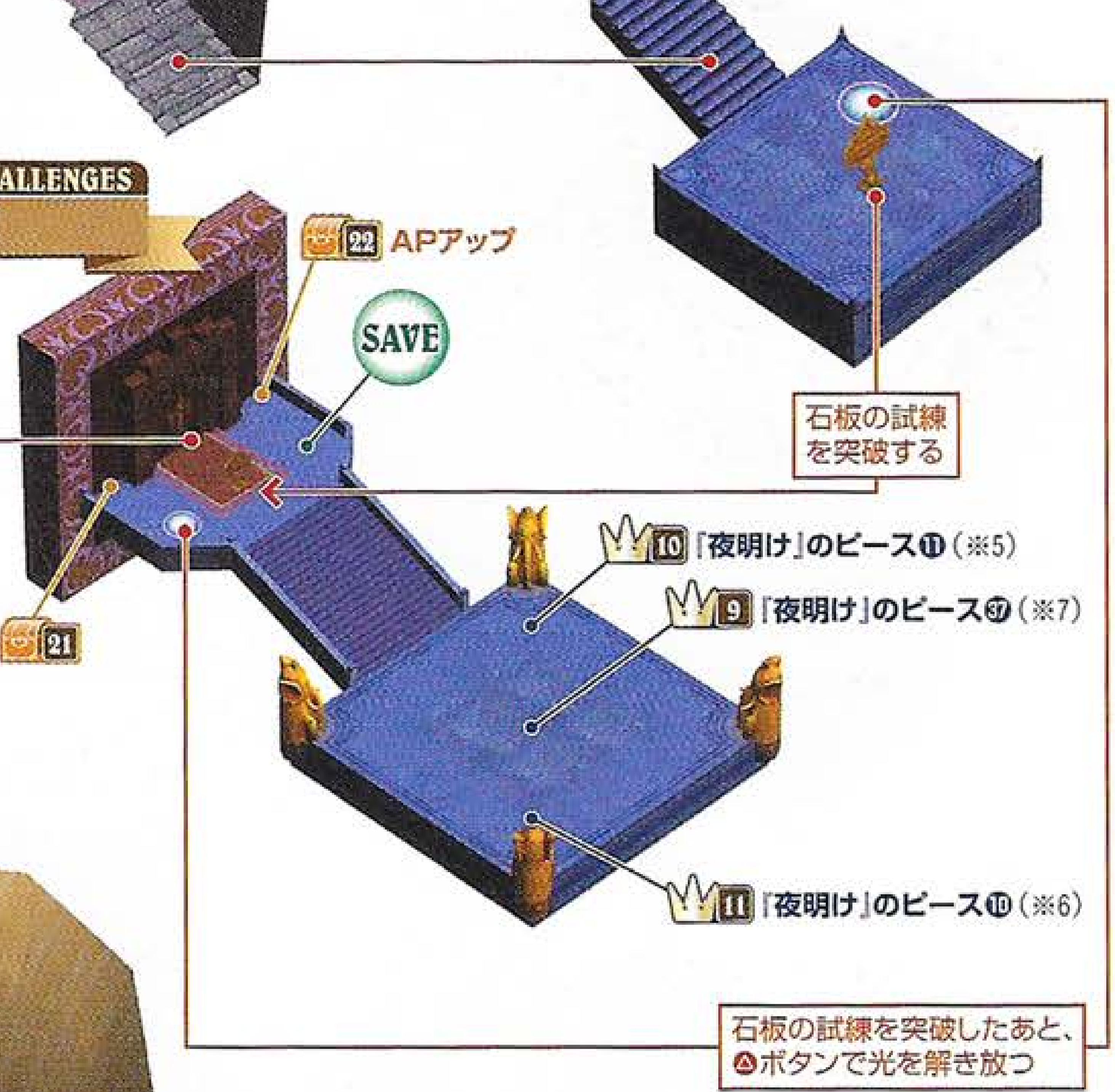
9 のピースを取るには？

ピースコラム

石板を読んで試練に挑み、第4の階層で床が消える直前に床の中央へ移動して、そのまま第5の階層に落ちていけばピースを入手することができる。うまくいかないときは、試練を突破した先にある石板のそばでファイナルフォームになり、ジャンプしてから『グライド』を使って、ピースのところへ飛んでいこう。

THE CAVE OF WONDERS : CHASM OF CHALLENGES

9-9 魔法の洞窟:試練の間



SANDSWEPT RUINS

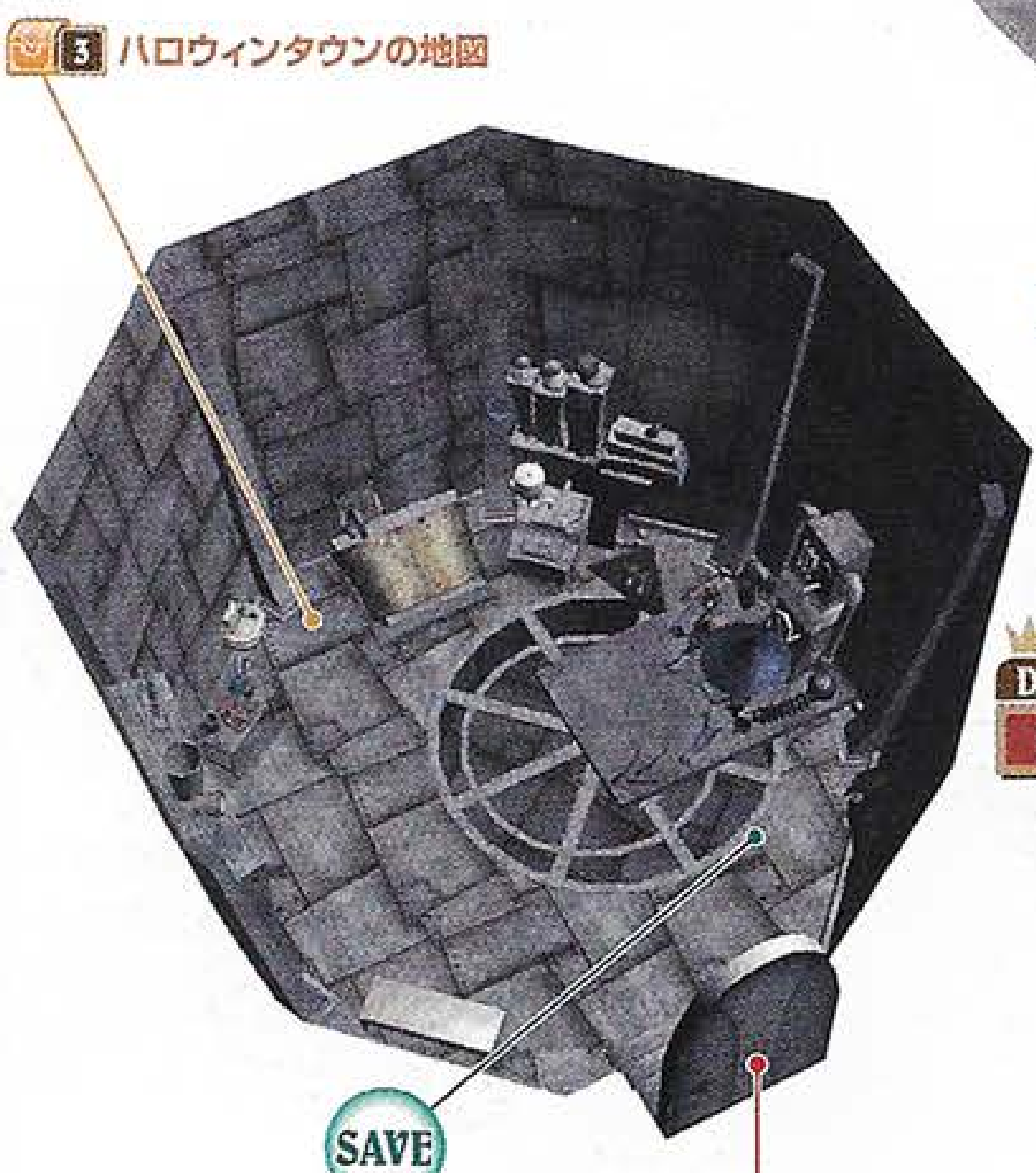
9-11 埋もれた廃墟



HALLOWEEN TOWN Perfect map FINAL MIX Ver.

ハロウィンタウン





1 のピースを取るには？

ピースコラム

ピースに背を向けた状態で近くにある排水溝の上（Ⓐの位置）に立ち、足元から吹き上がる水に吹き飛ばされれば、グロウアビリティを利用しなくてもこのピースを入手できる。また、ハロウィンタウンのエピソード1をクリアしたあとなら、スケボーに乗ってジャンプしてもいい。



2 のピースを取るには？

ピースコラム

マップの中央にある丘の一番上から、マスターフォームでジャンプして『エアドッジ』を使ったのち、空中でキーブレードを振ろう（フォームレベルが7の場合は、キーブレードを振る必要はない）。ファイナルフォームになってジャンプをしてから『グライド』で近づく手もあるが、丘をのぼるときにすべり落ちやすいので注意。

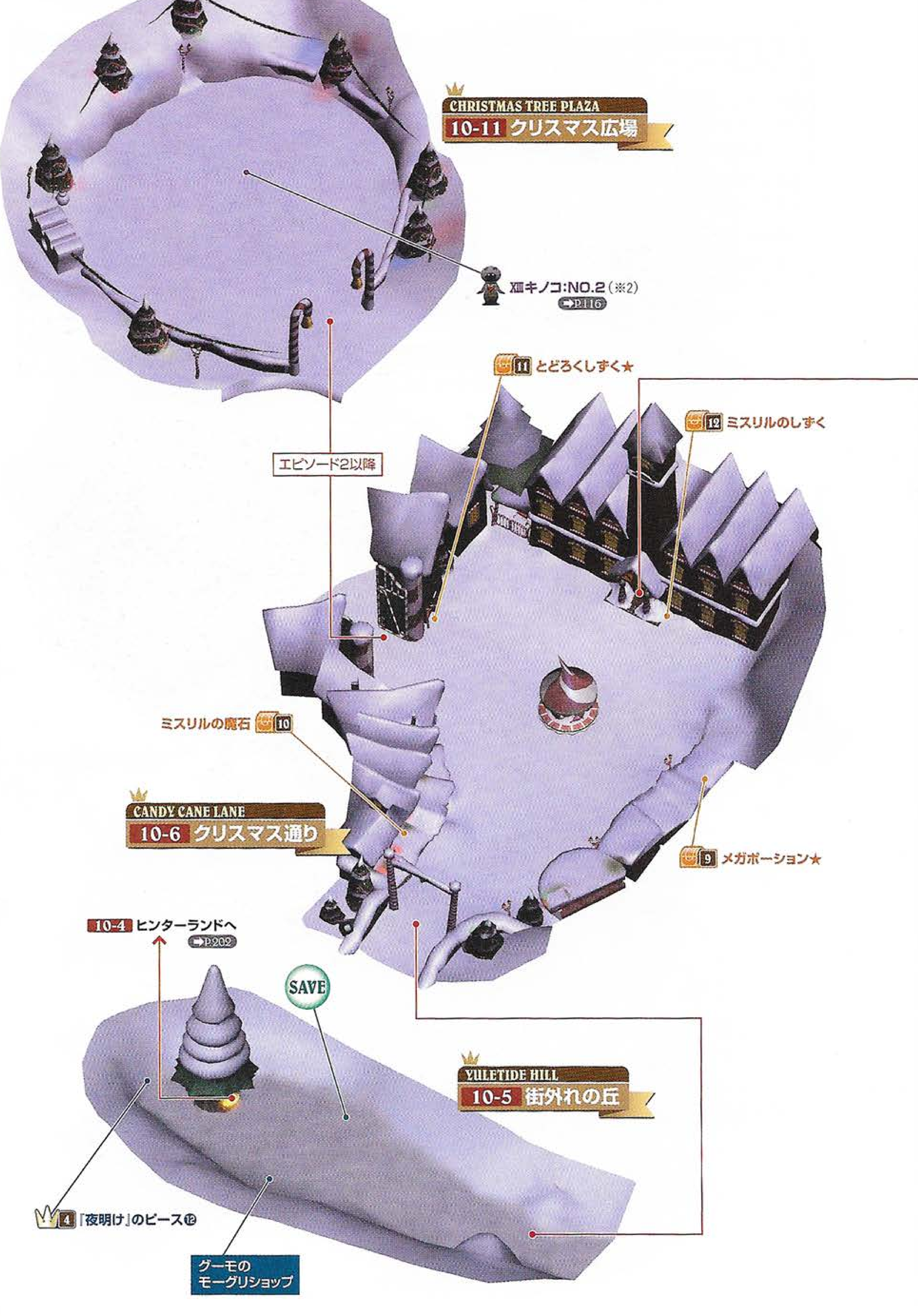


⬅ファイナルフォームで『グライド』を使ってピースを取る場合は、丘の一番上に着いてからフォームチェンジをするといい。

※1……高い位置に浮いている



※2……エピソード2をクリアしたあとに出現する



TOY FACTORY : THE WRAPPING ROOM

10-10 おもちゃ工場:梱包エリア



8 のピースを取るには？

ピースコラム

スケボーに乗って 10-7 サンタの部屋への出入口のそば（Bの位置）からジャンプし、『360スピン』などをくり返せばピースのところへ行ける。ただし、ハロウィンタウンのエピソード2が進行しているあいだはスケボーが出現しない。



←スケボーがないときは、『エアドッジ』を活用して搬出口の上を跳び移っていけばOKだ。

エピソード2以降

TOY FACTORY : SHIPPING AND RECEIVING

10-8 おもちゃ工場:配送エリア



SANTA'S HOUSE

10-7 サンタの部屋





プライド・ランド

1 のピースを取るには？

ピースコラム

岩山をⒶの位置までのぼり、ピースに向かって大きくジャンプしよう。助走をつけてから跳ぶと狙いをつけにくく、ピースのそばを通りすぎてしまいやすいので、足場のフチで止まってから落ち着いてジャンプすること。



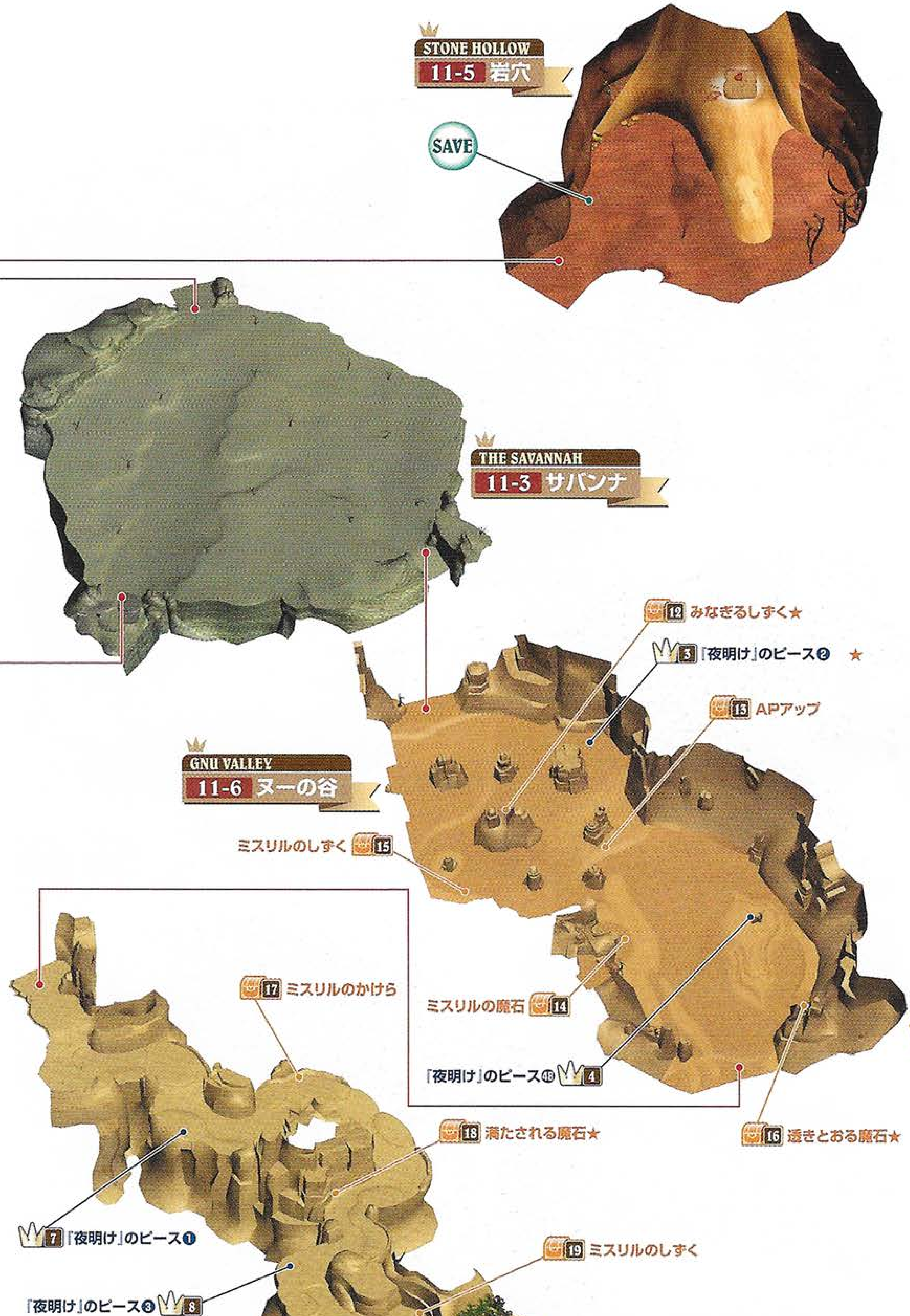
⬅この位置で止まり、ピースがソラの正面側にくるようにカメラを操作してから跳ぶといい。







※1……高い位置に浮いている
※2……高い位置に浮いており、Ⓑの位置からジャンプしたのち、空中でキーブレードを振るなどの方法で入手できる


STONE HOLLOW
11-5 岩穴
SAVE
THE SAVANNAH
11-3 サバンナ
12 みなぎるしずく★
3 『夜明け』のピース❷ ★
13 APアップ
GNU VALLEY
11-6 ヌーの谷
ミスリルのしずく 15
17 ミスリルのかけら
ミスリルの魔石 14
『夜明け』のピース⑬ 4
18 満たされる魔石★
16 透きとおる魔石★
7 『夜明け』のピース❶
19 ミスリルのしずく
『夜明け』のピース❸ 8
11-8 ジャングルへ
➡P.208
WASTELANDS
11-7 荒地

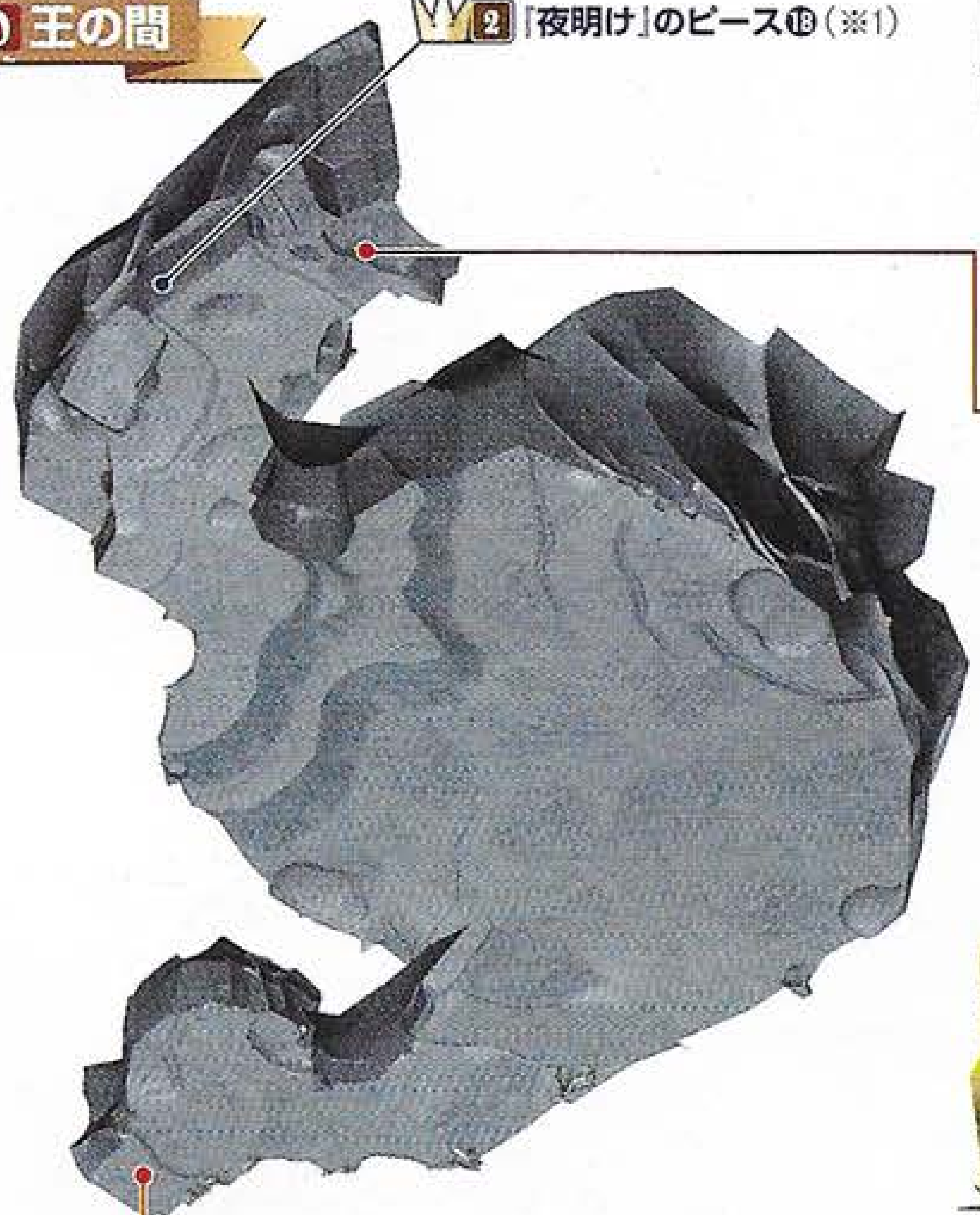
プライド・ランド

※1……高い位置に浮いている

PEAK
11-11 頂上



THE KING'S DEN
11-10 王の間





OASIS
11-9 オアシス

JUNGLE
11-8 ジャングル



10 のピースを取るには？

ピースコラム

『ダッシュ』を使って助走をつけ、宝箱25のそばからジャンプすればいい。ちなみに、『ダッシュ』を使わなくても、ジャンプをしたあとに空中でキーブレードを振れば、ギリギリでピースを入手することができる。



⬅このあたりから助走を開始。左スティック→■ボタン→✖ボタンの順にすばやく入力しよう。

スペース・パラノイド





1 のピースを取るには？

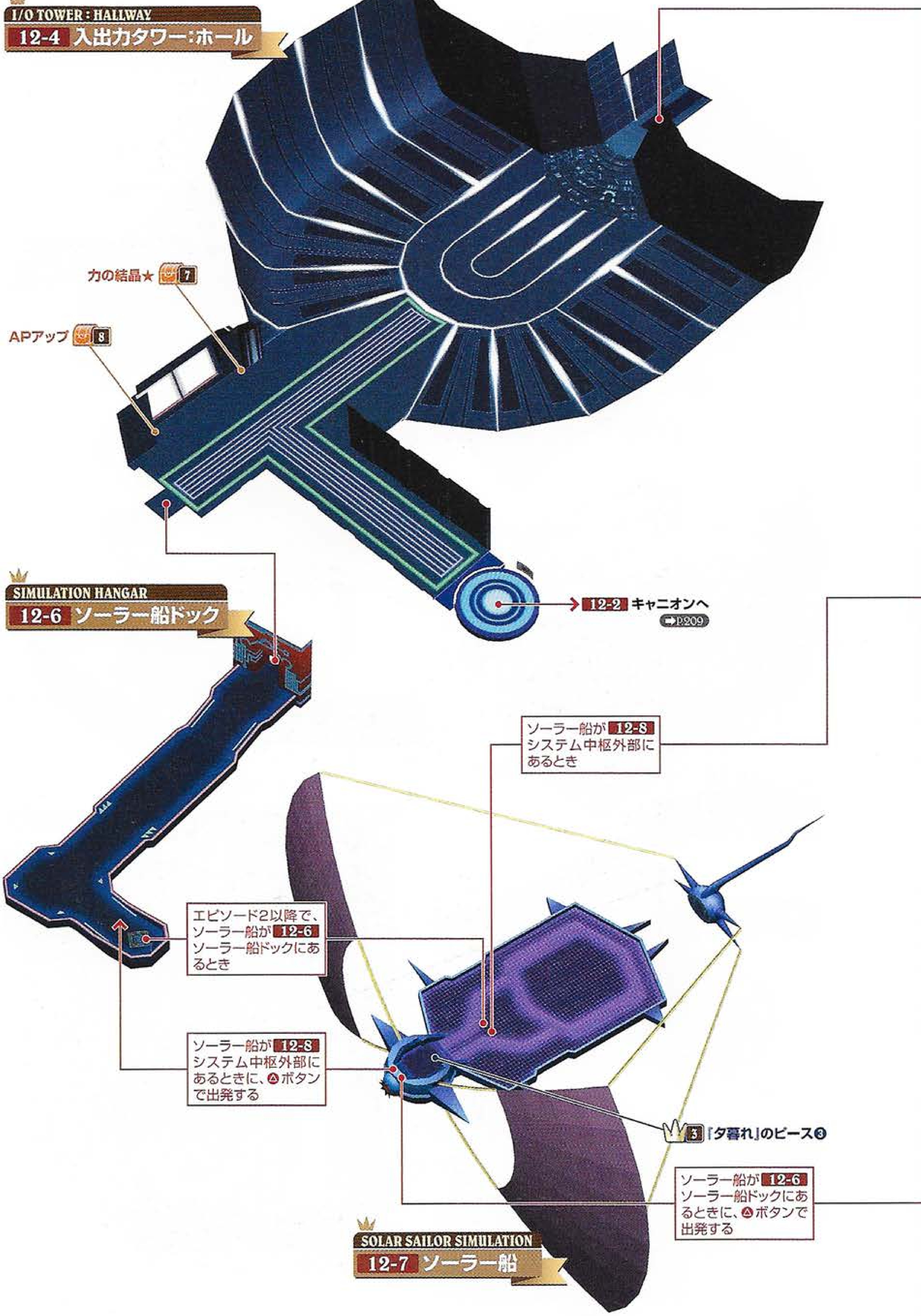
ピースコラム

12-4 入出力タワー：ホールへの出入口の近く（Ⓐの位置）から、スケボーに乗ってジャンプしたあとに『360スピン』をくり返せばピースが取れる。ただし、やや難易度が高いので、うまくいかないときは、ファイナルフォームでジャンプしてから『グライド』を使うなどの方法で取りに行こう。

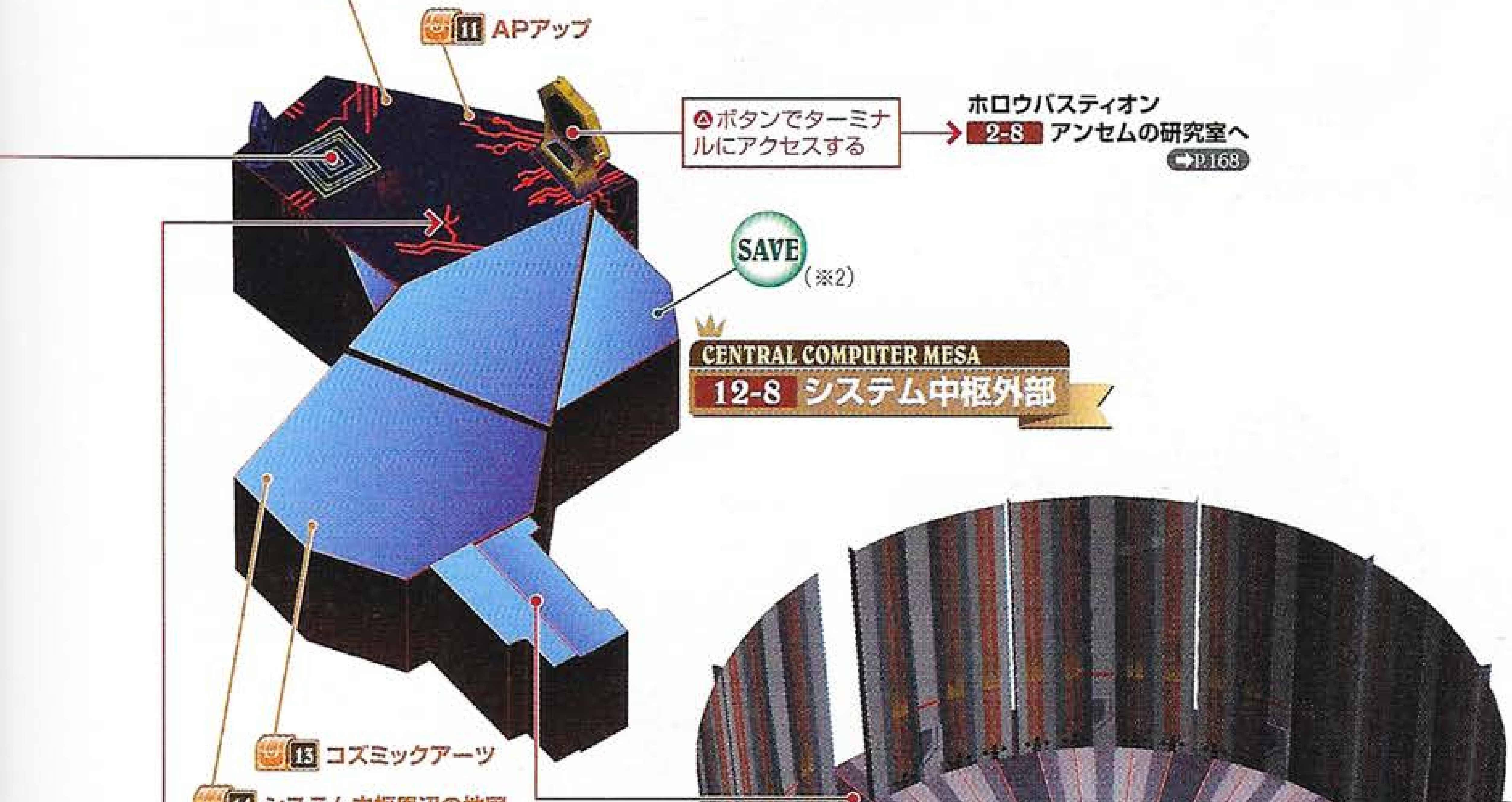


⬅スケボーは、スペース・パラノイドのエピソード1をクリアすると出現する。

※1……高い位置に浮いている
※2……ワールドマップへ出ることはできない


I/O TOWER : HALLWAY
12-4 入出力タワー：ホール
力の結晶★ 7
APアップ 8
12-2 キャニオンへ
➡P.209
SIMULATION HANGAR
12-6 ソーラー船ドック
ソーラー船が 12-8 システム中枢外部にあるとき
エピソード2以降で、ソーラー船が 12-6 ソーラー船ドックにあるとき
ソーラー船が 12-8 システム中枢外部にあるときに、△ボタンで出発する
3 『夕暮れ』のピース❸
ソーラー船が 12-6 ソーラー船ドックにあるときに、△ボタンで出発する
SOLAR SAILOR SIMULATION
12-7 ソーラー船





※2……ワールドマップに出ることはできない

HUNDRED ACRE WOOD Perfect map FINAL MIX Ver.

100エーカーの森



2 のピースを取るには？

ピースコラム

まずは、プーの家の裏手にまわり、屋根の上に跳び乗ろう。そこから、ジャンプして『エアドッジ』を使うか、『ハイジャンプ(LV2以上)』を装備した状態でジャンプすればOKだ(『ハイジャンプ』がLV2の場合は、ジャンプしたあとに空中でキーブレードを振る必要がある)。

POOH BEARS HOWSE

13-2「プーの家」のおはなし

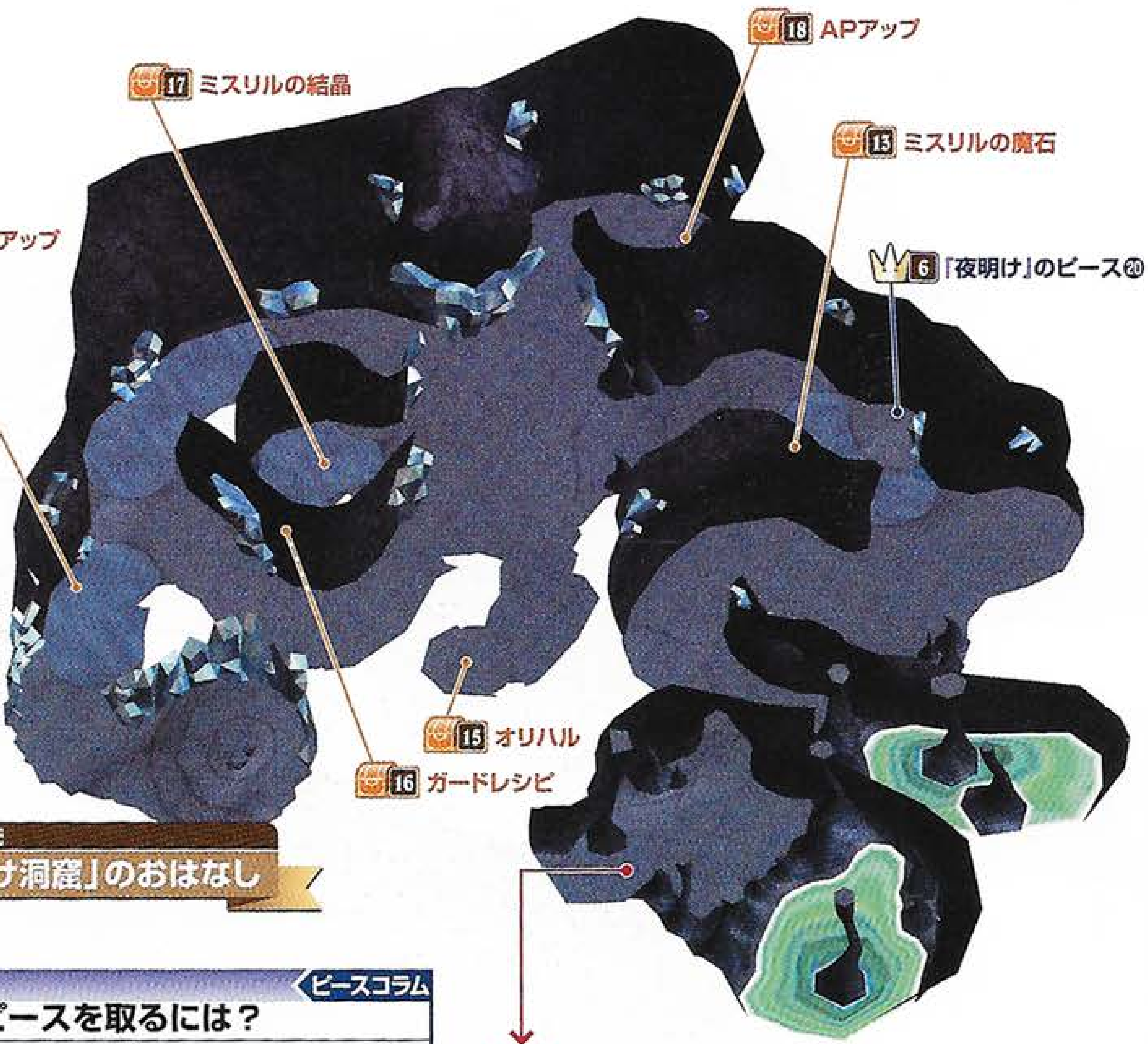


※1……ワールドマップへ出ることはできない
※2……高い位置に浮いている


9 APアップ
7 ドローリング
RABBITS HOWSE
13-4「ラビットの家」のおはなし
3『夜明け』のピース⑲
ミスリルの結晶 8


10 マジックアップ
12 オリハル
KANGAS HOWSE
13-5「カンガの家」のおはなし
11 APアップ
5『夜明け』のピース⑬


ミスリルの魔石 6
5 APアップ
4『夜明け』のピース㉖
4 ガードアップ
PIGLETS HOWSE
13-3「ピグレットの家」のおはなし



THE SPOOKEY CAVE
13-6 「おばけ洞窟」のおはなし

ピースコラム
1 のピースを取るには？

大きな木のそば（Ⓐの位置）からジャンプしたあと、『エアドッジ』→『グライド』の順に使えばいい（どちらかのアビリティのLVが2以上必要）。また、同じ場所から『ハイジャンプLV2』を装備した状態でジャンプしたのち『エアドッジLV2』を使い、空中でキーブレードを振るなどの方法でもピースを入手できる。



STARRY HILL
13-7 「星空の丘」のおはなし

ATLANTICA Perfect map FINAL MIX Ver.

アトランティカ

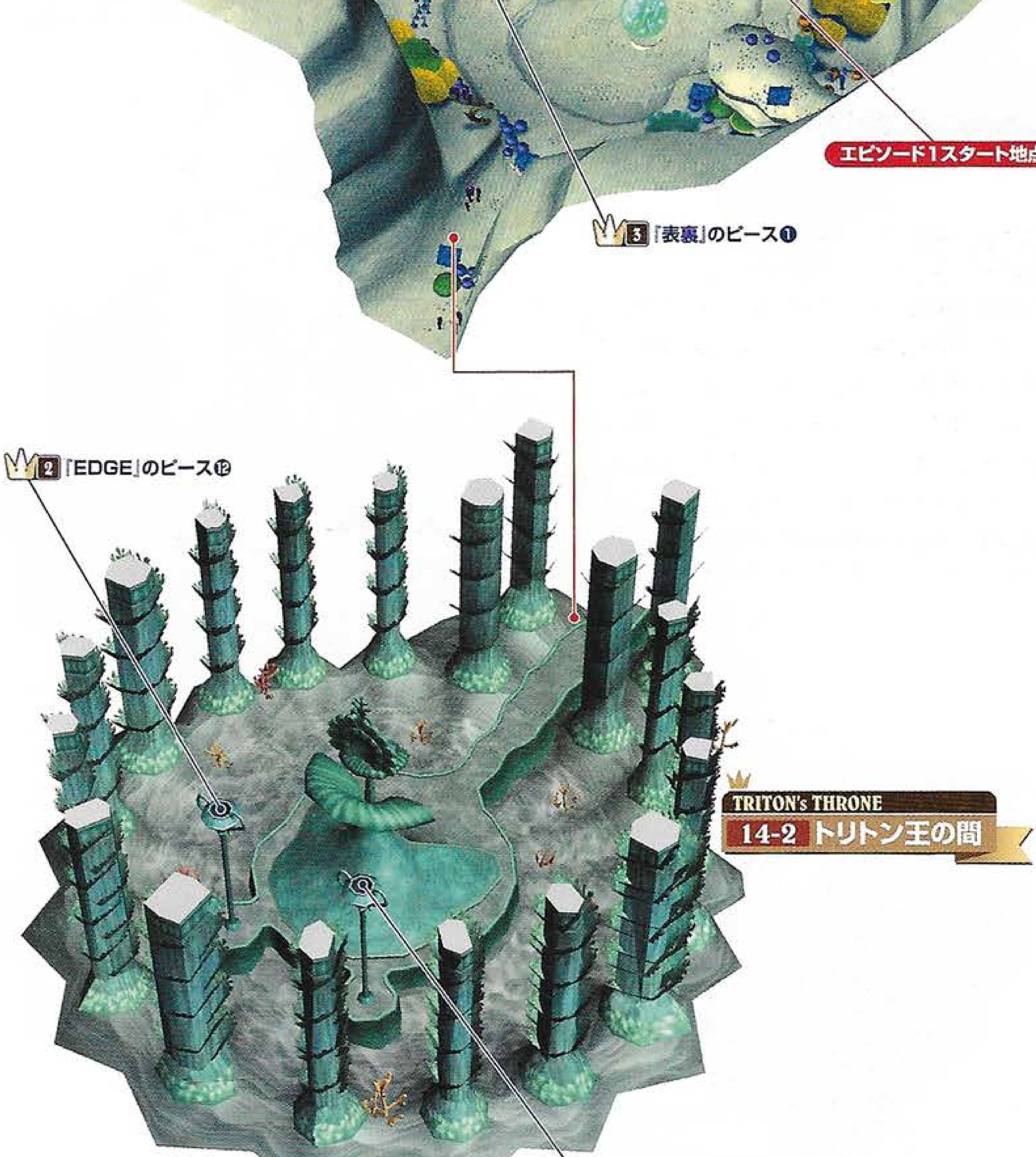
UNDERSEA COURTYARD

14-1 海底広場



TRITON's THRONE

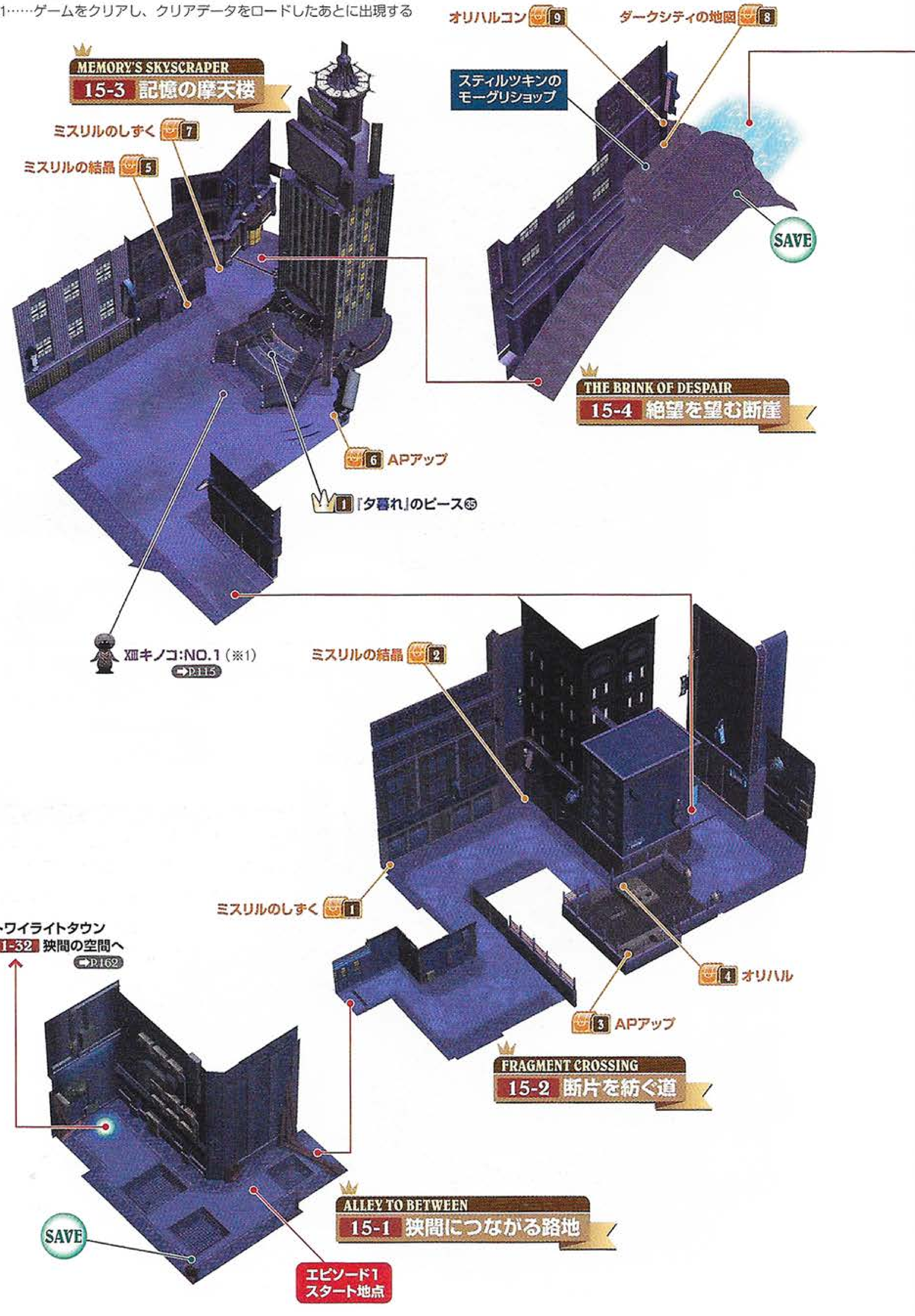
14-2 トリトン王の間



THE WORLD THAT NEVER WAS Perfect map FINAL MIX Ver.

存在しなかった世界

※1……ゲームをクリアし、クリアデータをロードしたあとに出現する



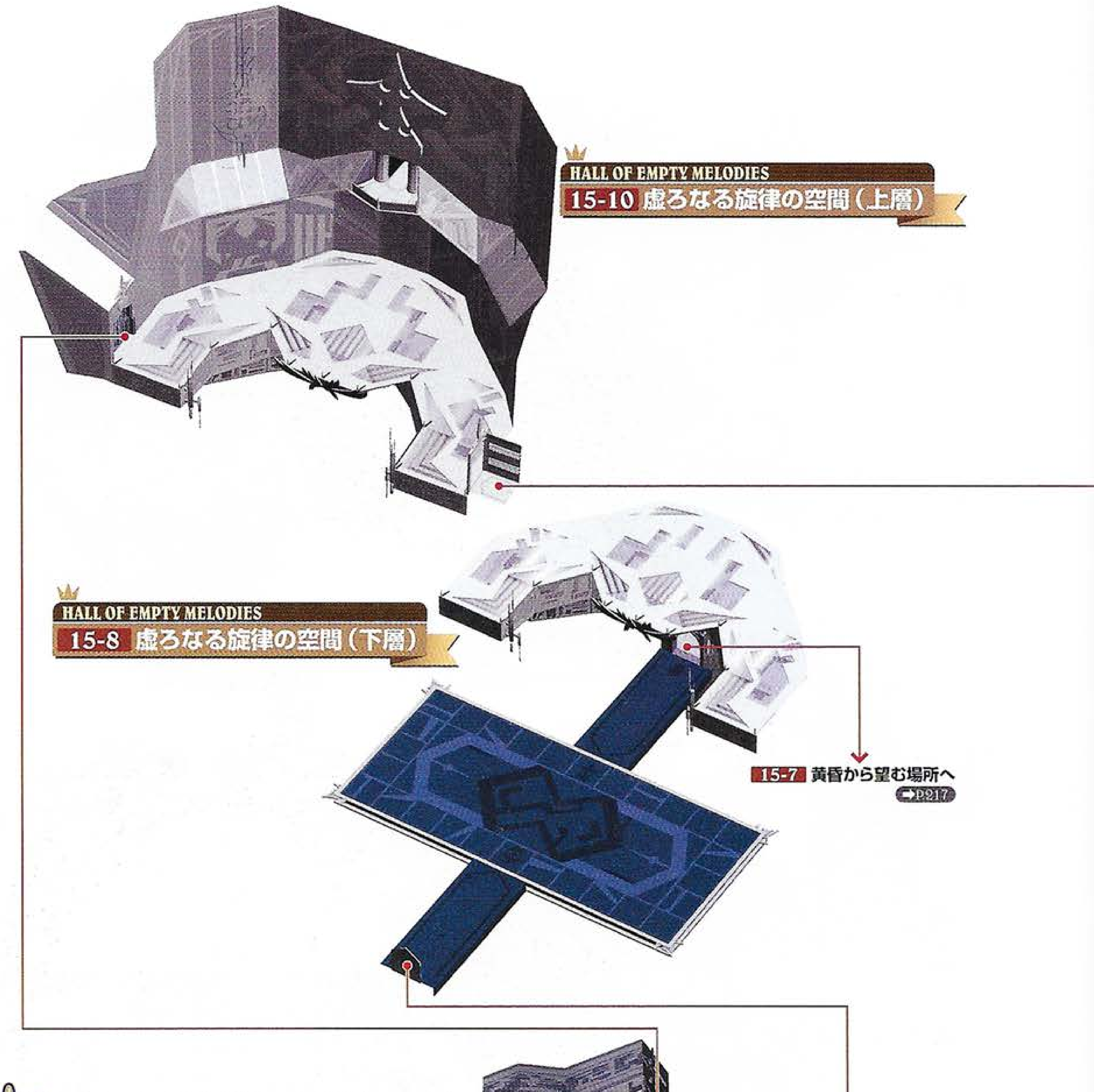




3 のピースを取るには？

ピースコラム

ファイナルフォームになって宝箱12のそばからジャンプしたのち、空中でキーブレードを振ればピースが取れる。階段をのぼってジャンプしてから『グライド』で飛んできてもいいが、その場合はフォームレベルが3以上必要だ。





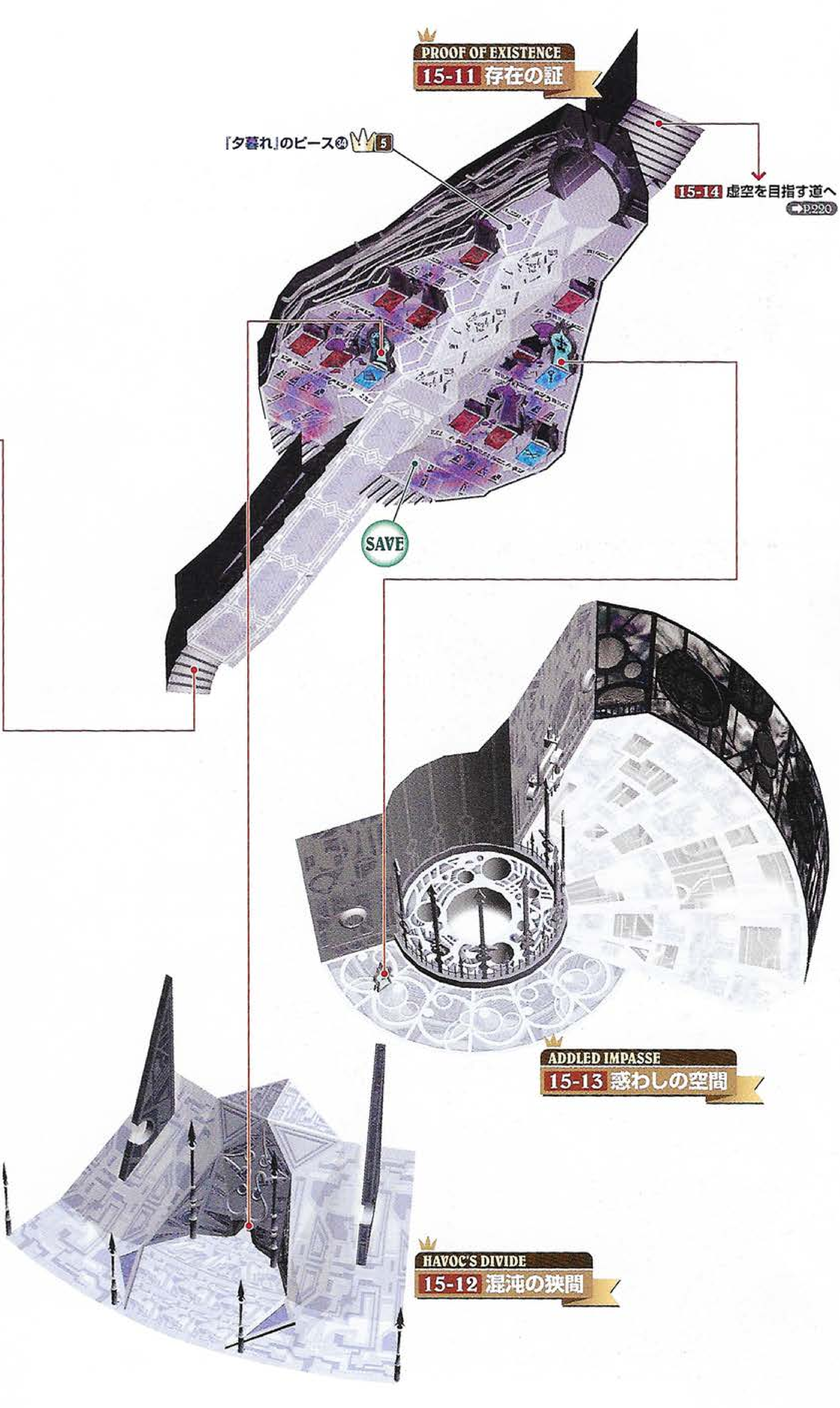
4 のピースを取るには？

ピースコラム

ピースがとても高い位置に浮いているため、真下でいくらジャンプしても取ることはできない。Ⓐの位置でファイナルフォームになり、ジャンプしたのち『グライド』を使ってピースのところまで一気に飛んでいこう。



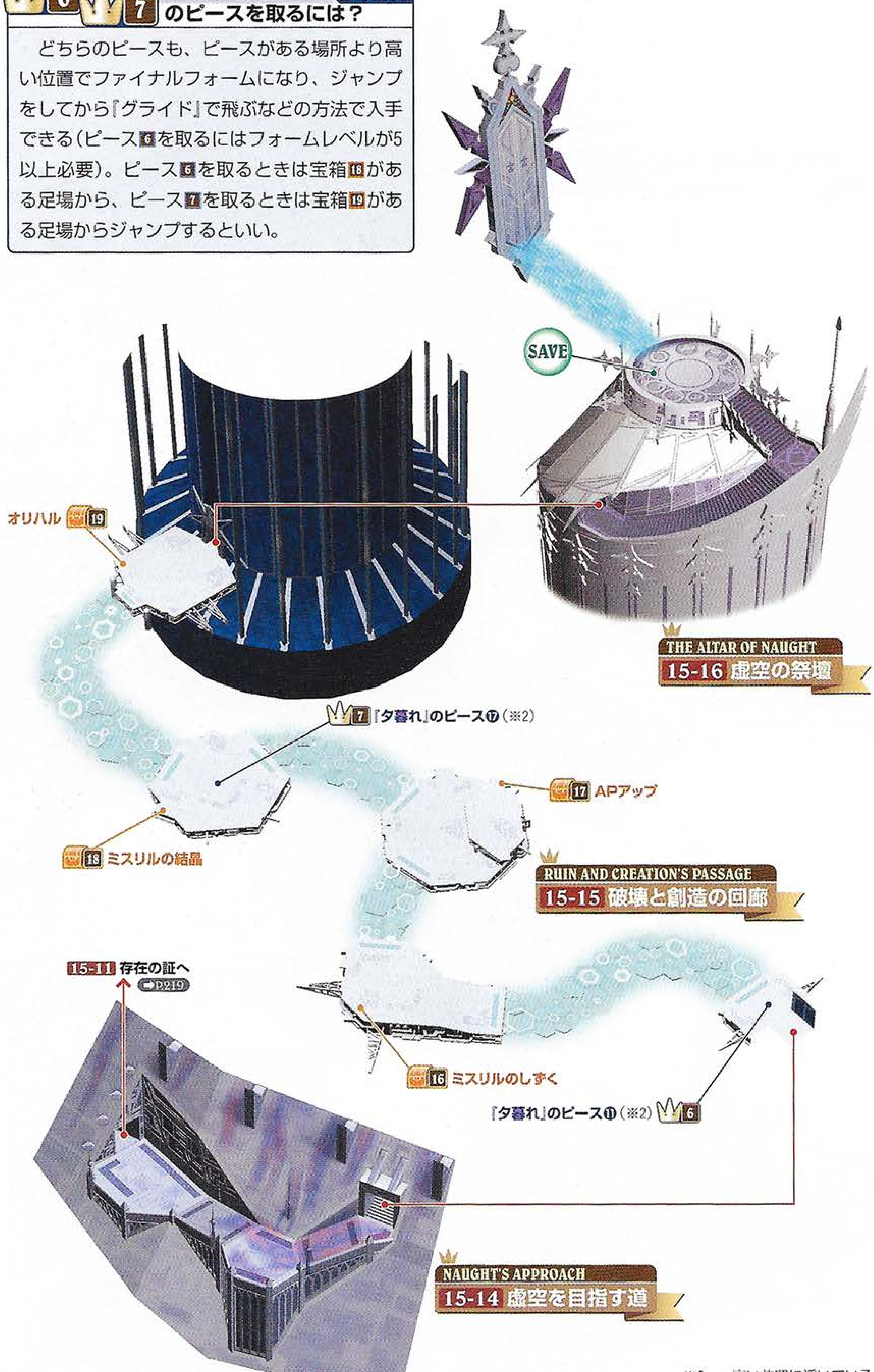
⬅通路が斜面になりはじめるこの場所からジャンプして、『グライド』で飛んでいけばいい。


PROOF OF EXISTENCE
15-11 存在の証
『夕暮れ』のピース㉞ 5
15-14 虚空を目指す道へ
➡P.220
SAVE
ADDLED IMPASSE
15-13 惑わしの空間
HAVOC'S DIVIDE
15-12 混沌の狭間

6 7 のピースを取るには？

ピースコラム

どちらのピースも、ピースがある場所より高い位置でファイナルフォームになり、ジャンプをしてから『グライド』で飛ぶなどの方法で入手できる（ピース6を取るにはフォームレベルが5以上必要）。ピース6を取るときは宝箱18がある足場から、ピース7を取るときは宝箱19がある足場からジャンプするといい。



※2……高い位置に浮いている















#6

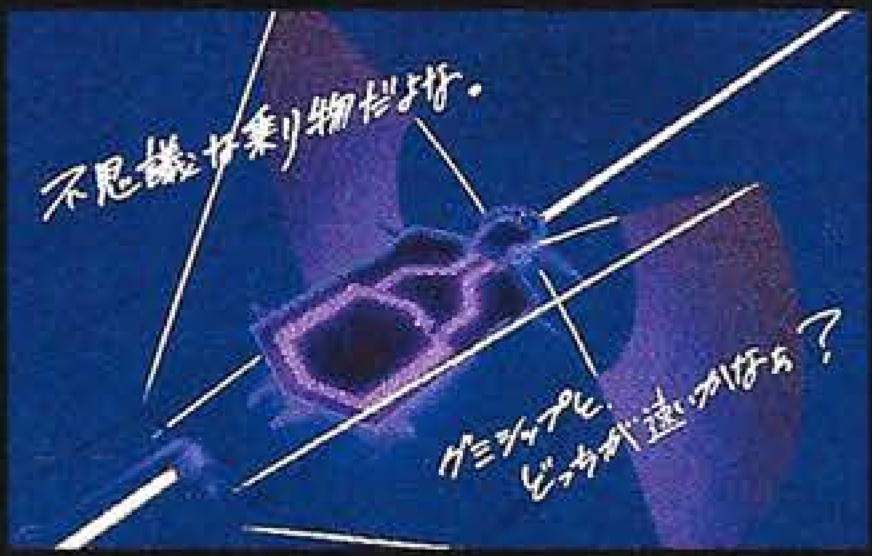
キングダム ハーツⅡ ファイナル ミックス SIDE

KINGDOM HEARTS Ⅱ Final Mix SIDE

APPENDIX





















裏アンセムレポート解説

ソラが冒険の途中で手に入れる裏アンセムレポートには、十数年前からの物語の真実が、賢者アンセムの視点で記されている。ここにその全文と解説を掲載するので、『KHII』の物語を理解するために役立ててほしい。

裏アンセムレポートの概要

全13枚からなる裏アンセムレポートは、『KHI』でのアンセムレポートと対をなす文書だ。アンセムレポートのほとんどが、賢者の名をかたった弟子ゼアノートにより書かれたのに対し、裏アンセムレポートは本物の賢者アンセムが記したものとなっている。また、アンセムレポートの内容は人の心や世界の扉の謎に迫るものだったが、裏アンセムレポートは、『KHI』や『KHCOM』などのソラたちの冒険の裏で何が行なわれていたかがわかるようになっているのだ。

裏アンセムレポート *1*

入手方法 ホロウバスティオンのエピソード2をクリアする

長年にわたる努力が実を結び、私の治めるこの世界は“輝ける庭”と呼ぶにふさわしい楽園となった。生命の根源たる清らかな水にはぐくまれて、香り高き花々が咲きみだれ、民は誰もが希望に満ちた笑顔で日々を過ごしている。
だが光あるところには必ず闇がひそむ。先日のレポートにも記したが、この楽園を守るためにも、私は“人の心の闇”の謎を解き明かさねばならない。
まずは人の心の奥底をさぐる実験を行おう。我が6人の弟子のひとりであるゼアノートが、自ら被験者に志願してくれた。数年前に行き倒れていたところを救って以来、私に仕えてくれている青年である。
あの時、彼はいっさいの記憶を失っていたがその後めざましい探究心を示し、私の教えをまたたく間に吸収して深い知識を身につけた。いささか精神的に未熟な点もあるが、それは若さゆえの問題であろう。
心理実験によってゼアノートの心をさぐれば、心の奥に閉ざされた過去が呼びさまされるかもしれない。弟子のひとりエヴェンも、ゼアノートの記憶に強い興味を抱いているようだ。
けれど本当に彼でよいのだろうか。たしかにゼアノートはたぐいまれなる才能の持ち主ではあるが……。
優秀すぎるのだ。人を超えたほどに。

裏アンセムレポート *2*

入手方法 トワイライトタウンのエピソード0で王様からもらう

私は大きな過ちを犯してしまった。
ささやかな心理実験から始まった“心の闇”の研究計画は、急速に巨大化した。最年少の弟子イエンツォの熱心な進言により、私は城の地下に大規模な研究施設を整えた。
すると6人の弟子たちは、私に隠れて多数の被験者を集め、心の闇に関する危険な実験を始めたのだ。
事態を知った私はただちに弟子たちを集め、研究の中止と、これまでの研究成果の破棄を命じた。
我が忠良な弟子であった6人の心に、いったい何が起きたというのか？　心の闇の謎を追ううちに、彼ら自身が闇へと迷い込んでしまったのであろうか？
しかし最も愚かなのは、最初に実験を行ったこの私だ。いかなる理由があれども、人の心の奥底に他者が干渉してはならなかったのだ。私は自らの過ちに絶望した。
打ちひしがれた私の心をいやしてくれたのは別世界からの来訪者だった。“ミッキー”と名乗った小さな王は、その手に伝説の鍵をたずさえていた。そう、かつて世界に混沌と繁栄をもたらしたといわれる“キーブレード”だ。彼は数多くの興味深い知識をもたらし、我々は楽しく語らって親交を深めた。
そんな彼の助言により、私は地下研究施設のデータをすべて調べなおすことにした。
そして“アンセムレポート”を発見したのだ。
私の名を冠してはいたが、私が記した文書はナンバー0のみ。続くナンバー1から8を、あの男が勝手に書き進めていた。
我が愚かなる実験の、最初の被験者が。

裏アンセムレポート *3*

入手方法 存在しなかった世界でシグバールを倒す

“混沌”は、この世界のみならず多くの世界へ波及する。
我が弟子ゼアノートが、私の名をかたって作成した“アンセムレポート”には、闇に関す

裏アンセムレポート *1* 解説

賢者アンセムが心の研究に着手する経緯が書かれている。彼は住民たちを守るため、弟子ゼアノートを被験者として人の心の闇を解明しようとしたのだ。だが、この実験を機にゼアノートは数々の非道な実験や師への反逆に走り、ひいては多くの世界が消滅するきっかけを作ることになる。

【point】

●**「“輝ける庭”」**…英訳すると「レイディアントガーデン」となるが、これがホロウバスティオンの本当の名前。物語中では、ホロウバスティオンのエピソード3をクリアするとエアリスが教えてくれる。賢者アンセムがこの地を「楽園」とも呼んでいる点を考えると、『KHI』のシークレットムービー「deep dive」で登場した「楽園」という言葉は、レイディアントガーデンを指していた模様。

●**「心の奥に閉ざされた過去」**…ゼアノートの失われた記憶は、今後に残された大きな謎のひとつ。実験にはゼアノートの記憶を呼び覚ます効果も期待されていたようだが、結果としてゼアノートが闇に目覚めたのは、記憶が呼び覚まされたことと関係があるのだろうか？

●**「エヴェン」**…XIII機関のナンバー4であるヴィクセンの、弟子時代の名前。彼はノーバディとなる以前から研究熱心だったようだ。

裏アンセムレポート *2* 解説

ゼアノートへの実験をきっかけに弟子たちが危険な研究を勝手にはじめたことや、それとほぼ同時期に王様が面会に訪れたことなど、興味深い事実が書かれた報告書。『KHI』のアンセムレポートのうち0番以外はゼアノートが記したという驚愕の真実も、ここで判明する。

【point】

●**「イエンツォ」**…XIII機関のナンバー6、ゼクシオンの弟子時代の名。

●**「その手に伝説の鍵をたずさえていた」**…王様が持っていたのは、光の世界のキーブレード。この会談の10年ほどあと、王様は闇のキーブレードを求めて旅に出るが、光のキーブレードをなくしたわけではない(→P.501)。

るおぞましい実験の過程と、地下の暗闇に現れた“扉”についての仮説が記されていた。
命ある者はすべて心を持ち、そして誰の心にも、その奥底には闇がある。それは“世界”も変わらない。世界がひとつの生命であるなら、大いなる心を秘めており……奥深くには、巨大な闇が。
ゼアノートは“扉”を通じて、世界の闇に接触しようというのか。いや、ゼアノートだけではない。他の5人の弟子たちも、研究のためと信じて闇を見つめた果てに、闇に取り込まれたようだ。エヴェン、イエンツォ、ブライグ、ディラン、それにエレウス……彼らはもう、人であることをやめてしまったのだ。
そして私もすべてを奪われ、うつろなる無の世界へと追放された。
私の存在を奪ったゼアノートは、いったい何をめざしているのか。民の笑顔は失われてしまうのか。
希望の光が消えたというなら、私はこれより闇を友として歩もう。追放された、無の世界で。
無の中の闇。“Darkness in Zero”
ゆえに私はDiZと名乗ろう。奪われた名前“アンセム”を捨て……復讐を。

裏アンセムレポート4

入手方法 ビーストキャッスルのエピソード2でザルディンを倒す

あの美しい楽園で過ごした日々は、もはや幻のように遠い。
無の世界へと追放されて、どれほどの時が過ぎたのか。あらゆる存在が失われた無の世界で、私は怒りと憎しみを支えに、かろうじて自我を保っていた。
闇に魅入られた弟子たちへの憎しみと、彼らに裏切られた愚かな自分自身への怒りが私の心をぬりつぶしてゆく。これが闇に心をむしばまれるということか。
いつまでも空しく時を過ごすわけにはいかない。ゼアノートたちは何をめざしているのか？　あの男が記していた“アンセムレポート”の謎を解明して彼らを阻止し、倒さなければ。それが私の使命……世界に償う、唯一の方法だ。
心なきもの“ハートレス”の存在が鍵であろう。心の闇が具現化した姿。心を持たぬがゆえに、命ある万物から心を奪って増殖する呪われた影。彼らはどこから来て、どこへ行くのか？
生命を構成する3要素……心、魂、肉体。生命が心を失った時、残された魂と肉体は？
器である肉体に宿った魂が離れる時、生命は死を迎える。しかし心が離れる時はどこへ？
心が肉体を離れても、生命は滅びない。ただ心のみが闇へと消え去るだけだ。
時間がない。いつまでもこの世界にとどまっていれば、私は身をもって答えを知るだろう。
私の心はすでに闇に囚われつつある。

裏アンセムレポート5

入手方法 オリンポスコロシアムのエピソード1でデミックス(1回目)を倒す

あらゆる存在が分解されたこの世界で、私はただ考え、書きつづけることによって、からくも自我を保っている。
時間すらも意味を失った世界。ここでは永遠と瞬間が同義だ。
急がねばならない。奴らはすでに行動を開始しているに違いない。
謎を解く鍵は“ハートレス”であろう。6人の裏切者たちは、この呪わしい影どもをつくりだす研究を行っていた。
生命の心から“ピュアブラッド”のハートレスを生成するだけでなく、それらを利用して人工的にハートレスを合成していた。しるしを与えられた人造ハートレスを、彼らは“エンブレム”と呼んだようだ。
しかしピュアブラッドにせよエンブレムにせよ、心を持たないハートレスは本能的な欲求にのみ従って行動する。ただひたすらに心を感知し、そして群がる。人間程度の相手なら、簡単に心を奪い取り、自らに取り込んで仲間を増やすだけで、人間の命令など聞きはしない。
だが、より強いハートレスの命令ならば？
もし仮にあの男が自らの魂と肉体を捨ててハートレスとなれば、本来統率できないはずのハートレスどもを統制できるのではないか？
さらに奴はハートレスの本能を利用する気ではないか？　心を求めるハートレスが、より大きくて強い心をめざすのであれば、その最終目的は明らかだ。この世で最も大きな心……“世界の心”である。
何もかも仮説にすぎないが、奴はハートレスを使役して、世界の心に至る道を探しているのではないだろうか。

裏アンセムレポート3　解説

弟子6人に無の世界へ追放された賢者アンセムが、ディズ(DiZ)と名乗り復讐を誓う様子が描かれている。このあとまもなく6人の弟子は、大いなる闇を目指して心を捨て、ハートレスとなった。

【point】

●**「“扉”を通じて世界の闇に接触」**…ゼアノートの目的とされているこのことは、『KH I』で闇の探求者アンセム(＝ゼアノートのハートレス)が“世界の心のキングダムハーツ”を目指した理由と合致する。ゼアノートのノーバディであるゼムナスたちは“心”を求めたが、ハートレスのほうは、ゼアノート本体の意志をそのまま引き継いだようだ。

●**「ブライグ、ディラン、エレウス」**…順に、シグバール、ザルディン、レクセウスの弟子時代の名。

●**「うつろなる無の世界」**…光、闇、狭間のどれにも属さない「無の世界」。物語中には登場していない。

●**「“Darkness in Zero”」**…頭文字を取るとDiZ(ディズ)になる。

裏アンセムレポート4　解説

ディズが、闇に心をむしばまれそうになりつつも弟子たちの計画の阻止を誓い、ハートレスについての情報を書き記したもの。生命を構成する要素は「心」「魂」「肉体」の3つであると明言されているのが特徴だ。心が離れたときの肉体の行方に関する疑問は、裏アンセムレポート7(→P.224)でのノーバディの発見につながる。

裏アンセムレポート5　解説

自然発生のものと合成されたものという2種類のハートレスの説明と、ハートレス全般の習性に関する解説がなされ、それにもとづき、ゼアノートの野望についての考察が展開されている。なかでもゼアノートに関する考察は、『KH I』の“アンセム”が何を目指していたかをおさらいする内容。「自分が強力なハートレスとなることで他のハートレスを従え、“世界の心”に至る道を探していた」という推論で結ばれている。

裏アンセムレポート6

入手方法　ポートロイヤルのエピソード2でグリムリーパー(2回目)を倒す

無の中で闇を友とした私の選択は、間違ってはいなかった。
闇を拒むのではなく、また恐れるのでもなく静かなる心でまっすぐに見つめたその時、私は新たな力を得た。
人を超える力……闇の力。ゼアノートたちはこの力に魅了され、やがて虜となったのであろう。無論、私は彼らのように闇にむしばまれて心を喰われるつもりはないが。
この新たな力により、私は無の世界から外界へつながる道"闇の回廊"を見出した。自由な往来はまだ難しいものの、追放の時はもはや終わったのだ。
私はゼアノートたちの目をあざむくために新たな力で姿を変え、光ある世界へと戻った。
やはりゼアノートはハートレスと化していた。私の名をかたってハートレスどもを従え、さまざまな"世界の心"を奪っていたのである。
ゼアノートは奪い集めた"世界の心"の中心、すなわち"キングダムハーツ"から大いなる闇を呼び寄せ、すべてを闇に回帰させようとしている。
なお他の5人の弟子たちは姿を消していた。ゼアノート同様にハートレスとなったのか？　あるいはゼアノートに利用されたあげくに消されたのか？
真相を追ううち、私は特異な"存在"を知った。
生命が心を失った時に残される、魂と肉体。ハートレスが生じる時、光の世界から消え去るそれらは、異なる別世界において、まったく新たな存在として生まれ変わっていたのだ。

裏アンセムレポート7

入手方法　ホロウバスティオンのエピソード1をクリアする

闇の存在や心を持たぬ者には便利であろうがそうでない者が"闇の回廊"を多用するのは危険だ。心が闇にむしばまれてしまう。
奴らから身を隠して調査と計画を進める場所を求めていた私は"トワイライトタウン"にたどりついた。
光と闇の狭間で忘れ去られた、静かな街。森を抜けた奥にたたずむ、打ち捨てられた屋敷の地下に、しばらく身を置くこととした。
ひそかに調査を進めた結果、新たな発見が相次いでいる。
心なきもの"ハートレス"が生まれる時、心が離れた魂と肉体は別の存在としてこの世に生まれ落ちる。ハートレスとは異なって意思を持ち、思考する"それ"が何をめざしているかは不明だが、やはり世界に混乱をもたらす存在のようだ。
かつての友である王とその従者たちが、キーブレードの勇者とともに、闇の脅威たるハートレスと戦っている一方、世界に新たな脅威が迫りつつあるのだ。
もうひとつの脅威……奴らは皮肉をこめて自称する。
存在しないもの"ノーバディ"と。
多くのノーバディは、ハートレスと同様に人の姿を失っている。だが強い心の持ち主から生まれたノーバディはわずかに外見が変化するだけで、人の姿をとどめている。
私を裏切った者たちも、人の姿をとどめたノーバディとなり、さらに仲間を集めて、新たな計画を進めているようだ。
裏切者たちを中心に、13人のノーバディで結成された"XIII機関"は二手に分かれ、何らかの研究を進めているという。
私は機関の目的を探るべく、彼らのうち6人が集う地に向かうことにした。狭間の世界の果てにそびえる"忘却の城"へ。

裏アンセムレポート8

入手方法　【KHII】存在しなかった世界でルクソードを倒す
【KHIIFM】存在しなかった世界でロクサスを倒す

今まで私はゼアノートたちの動向と、奴らの周辺で発生する事件ばかりに気を取られすぎていたようだ。
友たちの戦い……ハートレスの脅威から光の世界を守る戦いが終わり、ゼアノートのハートレス、つまり闇の探求者アンセムと名乗っていた存在が滅ぼされた。
王とは別のキーブレードを持つ"勇者"がさまざまな世界をめぐって扉の"鍵穴"を封じ、ハートレスを打ち倒したのだ。
一方、闇の世界へと飛び込んだ王は、キーブレードの勇者と協力して、闇の世界と光の世界の両側から"キングダムハーツ"の扉を閉じ、大いなる闇の脅威を退けた。
だが世界には多くのハートレスがあふれており、また"XIII機関"とノーバディが暗躍している。世界はいまだ脅威に満ちているのだ。
世界の敵と戦う手段を突き止めねばならない。それは私の償いであり、復讐でもある。
そのために私は"忘却の城"に侵入した。地上13階層、地下12階層からなる城の"白い部

裏アンセムレポート6　解説

XIII機関の者たちが世界間の移動に用いる"闇の回廊"について記されているほか、闇の探求者アンセムの行動が、『KHI』の物語と同じ時系列の視点で解説されている。

裏アンセムレポート7　解説

トワイライトタウンを拠点に定めたディズが、新たな脅威として認識したノーバディの知識を深め、その集団であるXIII機関の調査を進める様子が描かれている。また、トワイライトタウンや忘却の城が狭間の世界に属するという記述は、ここが初出。

【point】

●「"闇の回廊"を多用するのは危険」…ふつうの人間が"闇の回廊"を使用すると心が闇にむしばまれるのは、ここで書かれているとおり。ただし、心を持たず、どちらかと言えば闇に属するXIII機関の者も、闇の浸食から逃れることはできない。彼らがまとう黒コートは、闇から身を守るための防衛手段なのだ。

●「XIII機関は二手に分かれ～」…機関が総勢13名のXIII機関となったのはロクサス加入後だという事実を踏まえると、このレポートが書かれた時期、すなわち忘却の城が機関に使用されはじめた時期は、『KHI』の物語の終盤――ソラたちがホロウバスティオンの鍵穴を閉じ、エンド・オブ・ザ・ワールドに向かったころだと思われる。

裏アンセムレポート8　解説

ソラたちが闇の扉を閉じてから忘却の城を訪れるあたり――すなわち『KHI』の終盤から『KHCOM』開始のころに書かれた、ディズによる忘却の城潜入レポート。忘却の城の部屋が訪れる者の記憶に応じて変容すること、機関の者がここで記憶に関する実験をしていたことなどがわかる。

【point】

●「実験の被験者である少女"ナミネ"」…忘却の城で誕生したナミネは、ソラやソラに関わる者の記憶の鎖をほどいたりつなぎ合わせたりできる能力を持つため、XIII機関の実験に駆り出されていた。ただ、「被験者」と表現されていることから、彼女自身も何らかの実験を受けていた可能性はある。

屋”は、訪れる者の記憶に反応して自在に変容する。XIII機関の者どもは、この城で記憶に関する実験を行っていた。
その実験の被験者である少女“ナミネ”は、極めて特異な能力を備えているようだ。彼女の能力から何が導き出されるというのか？
XIII機関に気取られぬよう、ひそかに調査を進めていたところ、今日この城にさらなる来訪者があった。
アンセムを倒したキーブレードの勇者“ソラ”とその仲間たち。そして地下深くに現れた、闇のにおい。
役者がそろいつつあるようだ。

裏アンセムレポート9

入手方法 【KHII】存在しなかった世界でサイクスを倒す
【KHIIFM】存在しなかった世界でルクソードを倒す

さすがはキーブレードの勇者といったところか。ソラたちはXIII機関の陰謀を退け、ナミネを救出した。
ナミネは他者の記憶を操る魔女であった。その能力は、彼女が特殊な過程で生まれたことで得られたものであろう。
ナミネは、ある“少女”の心が肉体を離れた際に生まれたノーバディである。だが彼女には対となるハートレスが存在しない。
それは“少女”がプリンセスだったからだ。かつて私が治めていた世界“輝ける庭”の住人であった“カイリ”は、光の世界を支える7人のプリンセスのひとりであった。心に闇を持たないカイリからは、ハートレスは発生せず、消え去るはずの肉体も、光の世界にとどまった。
つまりナミネというノーバディは、心を失った証であるハートレスも、ノーバディに新生する媒介となる肉体も欠落した、極めて不安定な存在であり、それゆえにカイリとしての記憶もとどめていない。肉体を離れたカイリの心が、闇に回帰せずに別の器……ソラの心の奥へ隠れたことも要因のひとつであろう。
すなわちナミネとは、ソラの心に直接干渉したカイリの分身であり、だからこそソラや、ソラとつながる心を持つ者たちの記憶を操れたのではなかろうか。
彼女は真の意味で“存在しないもの”であり、ノーバディにすらなれずに行き場をなくした、もっともはかない影である。

裏アンセムレポート10

入手方法 トワイライトタウンのエピソード2で 1-18a
屋敷：コンピュータールームAを訪れる

忘却の城で記憶を失ったソラは、本来の記憶を取り戻すため眠りについたが、彼が生まれてから過ごしてきた歳月の記憶をすべて回復するにはかなりの時間を要するものと思われた。
だが忘却の城はXIII機関が支配していた地だ。より安全な場所でソラを保護せねばならない。私はナミネを説得し、眠るソラをトワイライトタウンに移して守ることにした。
ナミネ。以前も書いたが、彼女は極めて特異な存在だ。ノーバディと同じ過程で生まれはしたものの、ノーバディとしての要素がほぼ欠落している。
彼女が絵を書きつづけているのは、自らに欠けたものを、他者の……主にソラの記憶から補うためかもしれぬ。
私はひとつの仮説に至った。ナミネが特異なノーバディとして生まれたのは、かつてソラが自らの身にキーブレードをふるい、ソラとカイリの“心”が同時に肉体を離れた時だと思われる。ナミネは、カイリのノーバディとして生じた。だがノーバディとして在るために用いた媒介は、ソラの肉体と魂だった……。
人が心を奪われる時、自我なきハートレスが生まれ、残された肉体と魂はノーバディを生む媒介となる。
だが自らの意思で心を肉体から解き放った者は？　ソラとゼアノートは、ハートレスと化しても自我を保っていた。
そしてカイリとナミネのケース。カイリの心に闇が存在しなかったという例外と、カイリから離れた心が、ソラという器に移ったという例外……理論上ありえない例外が重なったことが原因ではないだろうか。
ソラが眠っている間に、私は私の成すべきことをしよう。リクという新たな協力者も現れた。

裏アンセムレポート11

入手方法 存在しなかった世界でリクがパーティーに加わる

忘却の城でかつての友と再会したが、私は素性を明かすことができなかった。もし彼が事情を知れば、復讐にとりつかれた私を止めようとしたであろう。あの頃のように彼との語らいを楽しみたくもあったが……残念ながら、もはやかなわぬ夢だ。

裏アンセムレポート9 解説

ナミネの正体とその誕生のいきさつ、および、彼女の能力についての解説。ナミネが、対となるハートレスもなく、ノーバディが通常持つ記憶も持たない、非常に特殊な存在であることがわかる。

[point]

●「ノーバディにすらなれずに行き場をなくした、もっともはかない影」…『KHCOM』における「だって私はカイリの影だから」というナミネのセリフは、こういう素性を負っていたことから出た言葉だと思われる。

裏アンセムレポート10 解説

『KHCOM』でソラが眠りについたころに書かれたレポート。ディズがナミネと協力してソラたちの眠るポッドをトワイライトタウンへ移した経緯や、新たにリクの助けを得た事実が記されている。このほか、ナミネやロクサスがなぜ特異な存在であるかについての仮説が書かれている点にも注目。

[point]

●「ナミネが特異なノーバディとして生まれたのは～ソラとカイリの“心”が同時に肉体を離れた時」…ナミネとロクサスが同時に誕生したということを意味している。

裏アンセムレポート11 解説

王様やソラたちが各世界をどのように移動してきたかを説明する形で、狭間の世界と“闇の回廊”について解説されている。また、リクがディズへの協力を決意したくだりの説明も。

[point]

●「忘却の城でかつての友と再会したが～」…『KHCOM』のリク編で王様がディズに見覚えを感じつつも思い出せずにいたとき、ディズは「自分には再会の名乗りをあげる資格はない」と複雑な思いを抱いていた模様。

友はそれまで闇の世界で戦っていた。おそらく"トラヴァースタウン"から闇の世界に入ったものと思われる。
忘却の城と同じく、あの街は光と闇の狭間の世界だ。ハートレスに心を奪われて失われた世界の欠片が集まって生じた世界。世界の消滅から、かろうじて脱出できた人々がたどりつく場所。
狭間の世界は実に不安定であり、しばしば闇の回廊が口を開ける。どこかの世界が消えるたび、失われた世界から闇の回廊を通じて流れつく者がいたはずだ。ソラが初めてトラヴァースタウンに流れついた時も、闇の回廊を通ったに違いない。
闇の世界で戦っていた友は、XIII機関が接続した闇の回廊をたどって忘却の城へ現れたようだ。
新たな協力者、リクもまた闇の回廊から帰還を果たした者だ。彼は無二の親友であるソラのためなら、協力を惜しまないと約束してくれた。
実はソラの記憶の再生が遅れている。そこでリクに、もうひとりのソラ……ソラのノーバディを連れてくるように頼んだ。
私が目的を達成するには、ソラの存在が不可欠なのだ。光の世界を飛びまわり、XIII機関を倒すキーブレードの勇者が。

●「私が目的を達成するには、ソラの存在が不可欠なのだ～」…ディズはこれと似たセリフ(「私にとって必要なのは――光の世界を飛びまわりXIII機関を倒す人間なのだ」)を、『KHII』の物語序盤にロクサスに投げかける。ディズが、打倒XIII機関という目的のためにソラを利用しようとしていたことがよくわかる部分だ。だが、非情とも言える考えを持っていたディズも、リクとの交流により少しずつ変化していった模様(→P.229)。

裏アンセムレポート12

入手方法 【KHII】存在しなかった世界でロクサスに会う
【KHIIFM】存在しなかった世界でサイクスを倒す

ナミネという例外を除き、ノーバディたちは人であった頃の記憶をとどめている。しかしソラのノーバディである"ロクサス"はかつてソラであった記憶を失っていた。
おそらくソラがハートレスと化していた期間が短く、その上ノーバディであるロクサスを残したまま、心を取り戻して人の状態に再生してしまったのが原因であろう。
どうやらロクサスはナミネに似た存在のようだ。カイリのノーバディでありながら、ソラの肉体と魂を媒介として生まれたナミネ。そしてロクサスはソラのノーバディであったが、ハートレス化したソラが、彼自身の心ではなくカイリの心を媒介として人へと再生したため、取り残されてしまったのではなかろうか。
現在ソラの記憶の再生が遅れているのは、彼の半身であるロクサスが、欠け落ちたままであるからだと考えられる。彼をデータ化し、ソラへと還元せねば。
XIII機関のメンバーとなったロクサスの連行は困難をきわめた。一度ロクサスに敗れたリクは、再度の対決で身を捨てて闇の力をふるい、かろうじてロクサスを連れてきた。
しかしXIII機関の追跡が迫っている。このトワイライトタウンは、ロクサスがノーバディとして生まれ落ちた地だ。ここでロクサスはXIII機関に出会い、その一員となった。いずれ奴らはここを探し出す。
ひとまずトワイライトタウンのすべてをデータ化し、ソラの記憶に"世界のコピー"を形成する。そこへロクサスを移し、日々を過ごさせてソラの記憶の再生を図ろう。
残された時間は少ない。XIII機関の計画も、着実に前進しているはずだ。

裏アンセムレポート12 解説
ロクサスがなぜ不完全なノーバディであるかの具体的な解説と、彼をソラに還元するためにディズやリクが行なったことの説明。ロクサスがトワイライトタウンで生まれてすぐに機関に入ったことなどもわかるようになっている。
【point】
●「トワイライトタウンのすべてをデータ化し～」…物語序盤にロクサスが過ごす町が、ソラの脳と接続したコンピュータのデータ上に形成された「現実のトワイライトタウンのコピー」であることを説明している。

裏アンセムレポート13

入手方法 存在しなかった世界でゼムナス(1回目)を倒す

明日、ソラがめざめる。長きにわたった我が復讐の、終わりが始まる。
私のすべてを奪ったゼアノート。ハートレスとしては滅びたものの、XIII機関を率いる奴の野心は再び"大いなる心"たるキングダムハーツをめざしている。
奴のハートレスは、世界の心を集めて形成したキングダムハーツから大いなる闇を呼び寄せようとしていたが、奴のノーバディは現在、人の心を集めて形成したキングダムハーツと同化を果たそうとしている。
愚かな弟子だ。
ひとつだけ謎が残っている。我が城の地下に出現した扉を、ゼアノートはどうやって開いたのか……?
いや……すべてが終わりを迎える今となってはあらゆる理論はもはや無意味だ。
ロクサス、アンセム、ナミネ。理論上存在が許されぬはずなのに、それでも確かにそこに在った、特異な例外。
私やXIII機関が組み上げた理論は、強い心の持ち主たちに、ことごとく超えられてきた。
ソラ、カイリ、リク。
ああ、リク。彼の心には闇につけこまれる弱さがあったが、苦しみの果てに見出した希望を支えとして踏みとどまり、敵である心の闇さえも自らの力として身につけた。
すべてが終わったら、ソラとあの島に帰れることを、心から願っている。
できることなら私も"輝ける庭"へ帰り、美しい水と花、希望にあふれた民の笑顔を再び目にしたかった。
王よ、我が友よ。私が記した真実の記録が、いずれ君の目にふれると信じている。
君とまた楽しく語らいたかった。復讐にとりつかれた愚かな私を許してほしい。

裏アンセムレポート13 解説
ソラの目覚めを間近にひかえて、ゼアノートの行動に関する総括メモと、己の復讐に巻きこんだリクへの思いがつづられている。
【point】
●「世界の心を集めて形成したキングダムハーツ」「人の心を集めて形成したキングダムハーツ」…心の集合体である"キングダムハーツ"は、「世界の心のキングダムハーツ」「人の心のキングダムハーツ」の2種類に分けられる。ゼアノートのハートレスである闇の探求者アンセムの狙いは前者から闇を呼びこむことで、ゼアノートのノーバディの目的は後者との同化だ。
●「我が城の地下に出現した扉を、ゼアノートはどうやって開いたのか」…『KHI』のアンセムレポート4にあったように、ゼアノートはホロウバスティオンの地下に扉を見つけて開いているが、「どうやって開いたか」という点は大いなる謎として残っている。デスティニーアイランドの扉が開かれたのは、キーブレードの勇者であるリクがそう望んだからだったが……?

『キングダムハーツⅡ FINAL MIX』

キャラクター裏FILE

ソラの周囲に登場するキャラクターには複雑な事情を負う者が多いが、ここではそんな彼らについてまとめてみた。ストーリーの核心に触れているので、本編を最後までクリアしてから目を通してほしい。

キャラクター裏FILE その1 ROXAS ロクサス



●ソラの特殊なノーバディ

ロクサスはソラのノーバディだが、ノーバディとしては特殊な存在である。『KHⅠ』でソラが自分の心を解放してハートレス化したさいに生まれたものの、ソラが「ハートレスとなっても自我を保ったうえでもとの姿を取りもどす」という特殊な経過をたどったため、ほかのノーバディとちがい、本来の自分の記憶を持たなかった。己の正体がわからず不安でいるところをゼムナスに誘われ、機関に入ったのだ。キーブレードを使えるのも特異な点だが、これはソラのノーバディであるがゆえのこと。



⬆トワイライトタウンの屋敷前で誕生した直後に、「X」が入った名前「ROXAS（ロクサス）」をゼムナスから授けられ、機関の一員となった。

●XIII機関でのロクサス

キーブレードでハートレスの心を解放できるロクサスは、心を集めて"人の心のキングダムハーツ"を造り出そうとする機関には格好の人材だった。

ソラが忘却の城で眠っていた1年のあいだ、ロクサスは機関のメンバーのひとりとして活動する。しかし、しだいにソラのことを夢に見るようになり、自分の正体を知りたくて機関を離脱。ロクサスをディズのもとへ連行しようとしていたリクと戦って敗れ、ディズに引き渡されて、機関にいたころの記憶を失うことになる。



⬆一度はリクを圧倒したロクサスだが、姿が変わるのを覚悟して闇の力を解放したリクには敗れてしまった。

●虚構の街、いつわりの夏休み

物語序盤にロクサスがいるトワイライトタウンは、現実のトワイライトタウンを参考にディズがコンピュータ上に造り出した街である。その地でロクサスが過ごしていた夏休みとは、ソラに吸収されるまでのあいだ彼に与えられた、架空のバカンスだ。

ロクサスがいつわりの夏休みを過ごしているとき、ディズ、ナミネ、そしてアンセムの容姿になったリクはソラの記憶の回復をはかり、一方でXIII機関はロクサスを連れもどそうと、データの町に干渉していた。その過程でロクサスは機関員としての記憶を取りもどすとともに己の正体を悟るが、それと同時に、「ロクサス」として存在できなくなってしまう。



⬆ソラの記憶がよみがえればよみがえるほど、ロクサスという存在は不確かなものになっていく。

●ソラとの完全な一体化

ソラの記憶が100%回復したときにロクサスはソラに吸収されたが、それは完全な形ではなかった。親友だったアクセルがソラを助けて消えたのを機にソラのなかで目覚めたロクサスは、ソラに戦いを挑み、己の存在意義を問いかける。そのなかで自分なりの答えを見つけ、最終決戦を前にようやくソラとの完全な融合を果たすのだ。



⬆ソラのなかに還るロクサス。彼がふたたび目覚める日はくるのか……？

ロクサスの行動と、ソラの記憶の回復の経過

- 【1日目】●ロクサスの映る写真を盗んだ犯人を捜す途中、キーブレードを手にダスクと戦う ——**ソラの記憶の回復率：12%**
- 【2日目】●海へ行くためにアルバイトをするが、ためた旅費を黒コートの男（リク）に奪われる ——**ソラの記憶の回復率：28%**
- 【3日目】●ダスクと戦ううちに謎の空間へ。ナミネに「本当の名前」について尋ねられる ——**ソラの記憶の回復率：48%**
- 【4日目】●ストラグルバトル大会に出場。準決勝中にアクセル、ディズと出会う
  ●時計塔から落下しかけて、カイリと心のなかで会話を交わす ——**ソラの記憶の回復率：79%**
- 【5日目】●街の七不思議を調査中、ナミネから「本当は存在してはいけない」と聞かされる ——**ソラの記憶の回復率：97%**
- 【6日目】●ハイネたちから認識されなくなり、謎の声に導かれて幽霊屋敷へ。ナミネと再会を約束
  ●記憶を取りもどしてアクセルを撃退。ソラと対面し、"夏休みが終わる"（＝ロクサスがソラに吸収される）

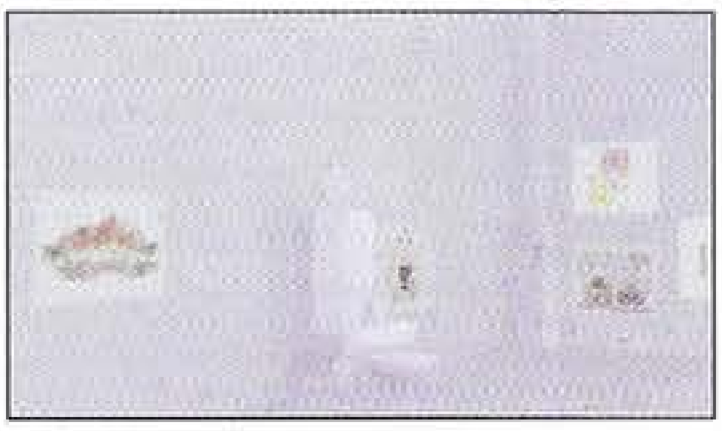
キャラクター裏FILE その② NAMINÉ ナミネ



●ロクサスと似た境遇

ナミネはカイリのノーバディである。「心が身体を離れると誕生」というノーバディの定義からすると、デスティニーアイランドでカイリの心がソラのなかに逃げこんだ時点でナミネの土台はできているが、実際に生まれたのは、ソラの身体からカイリの心が解き放たれつつソラがハートレス化したとき――つまりロクサスと同時だ。

このことからナミネは、ソラの肉体と魂を媒介に生まれた者だと言える。また、ロクサスは、ハートレスのソラがカイリの心を媒介としてもとにもどった結果、取り残された存在。つまり、ナミネもロクサスも、その出生にソラとカイリの双方が深く関わっている。そして、このように特殊な経過をたどったためか、ふたりはノーバディがかならず持つはずの、もとの自分の記憶を持っていない。



⬆カイリとしての記憶は持たないが、ソラの記憶はよく把握しており、己の欠落を埋めるようにしてソラの過去を絵に描き起こす。

●XIII機関への抵抗

ナミネは忘却の城で生まれたが、その時点からソラと彼の周囲の者の記憶を書きかえる能力を持っていた。ゆえに、人の心を集めるためにソラを利用したいXIII機関に目をつけられ、その道具にされてしまう。なかでも、忘却の城の責任者であるマールーシャは、ナミネの力を私的に使うことでソラの力をひとりじめにしようとした。

ナミネは罪悪感を覚えつつもマールーシャの命令に従いソラの記憶を書きかえていくが、監視役であるはずのアクセルにあと押しされてソラに真実を伝え、反旗をひるがえす。結果、マールーシャの計画は頓挫し、拘束する者の消えたナミネは自由となった。

●ディズへの協力と決別

ソラの記憶を修復していたナミネは、忘却の城を訪れていたディズと接触。ソラの記憶をもとにもどす点で目的が一致し、リクもまじえ、約1年間行動をともにする。

しかし、ロクサスが架空の夏休みを過ごしはじめると、ナミネはディズの意に反し、ロクサスに真実を伝えようとした。このためディズに始末されそうになるもリクの目こぼしで難を逃れ、その後はカイリを助けるために奔走する。



⬆ロクサスに真実を告げようとしたのは、自分と似て不安定な存在である彼に共感したためかもしれない。

キャラクター裏FILE その③ AXEL アクセル



●XIII機関の異端児

アクセルはロクサスの親友であり、その行動にはロクサスの存在が深く関係している。

ロクサスがXIII機関に入った直後に、アクセルはその世話係となった。それがきっかけでふたりは親密になり、心を持たぬノーバディにはあるはずのない友情を感じるようになる。忘却の城でソラやナミネに助言を与えるなど、マールーシャの計画にも機関の思惑にも沿わぬ独自の行動をアクセルがとったのは、「ロクサスの本体」ということで、ソラに対して特別な興味を抱いたからだ。

なお、忘却の城での一部始終を知る機関のメンバーはアクセル以外消えたため、機関にとってかならずしもプラスとならない行動をアクセルがとった事実は、城外にいた機関員には伝わっていない。

●親友をめぐる葛藤

『KHII』の物語開始時、アクセルは、ロクサス奪還をXIII機関に命じられていた。だが、ロクサスに機関での記憶がなく機関にもどるつもりもないと判明し、命令は「ロクサスを消せ」に変わる。抗議するアクセルだが、指示に従わねばダスクにすると脅され、やむなくロクサスに攻撃の手を向けた。



⬆ロクサスが記憶を取りもどしたときには、ふたりは戦うしかなかった。

●機関への裏切り、そして……

ロクサスがソラに吸収されたあと、アクセルは「ソラをハートレスにすればロクサスに会える」と考えて独断行動に走った。このため、ソラにハートレス退治をさせたいXIII機関から「裏切り者」として追われる立場となる。

ソラをおびき出すべくカイリを連れ去るアクセルだが、途中でサイクスにカイリを奪われてしまった。アクセルはその失敗をつぐなおうとしたのか、以後はソラのために行動。「おまえはXIII機関に利用されている」とソラに教え、最後は己の身を犠牲にしてソラのために突破口を開く。心を得るべく動くXIII機関のなかでは異端の存在だったものの、アクセルは結果として、機関のメンバーのなかの誰よりも心に近づくことができたのかもしれない。



キャラクター裏FILE その④ ANSEM 「アンセム」

●もとは賢者の名前だったが……

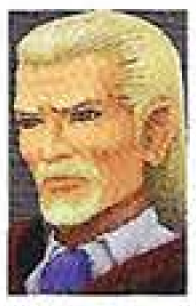
「アンセム」の名に関係の深い人物は、物語中、複数登場する。

もともとアンセムとは、レイディアントガーデン（＝闇の勢力に支配される前のホロウバスティオン）を治めていた賢者の名前だ。だが、賢者の弟子であるゼアノートが師の名を奪って「アンセム」を名乗ったうえ、ハートレスとノーバディのふたつの存在にわかれたため、複数の「アンセム」が出現することになった。しかも、リクの心の闇に巣食う自称アンセム――ゼアノートのハートレスが、リクの外見を、その闇の強さに応じて自分の姿形に近づけるため、さらに混乱が生じやすくなっている。



⬆ホロウバスティオンで王様から説明を受けるまで、ソラは、自分たちが『KH I』で倒したのは賢者であるアンセムだと信じていた。

「アンセム」と関わりの深いキャラクター



賢者アンセム
レイディアントガーデンの統治者。弟子たちの裏切りにあい、名前を奪われ無の世界へと追放された。



ディズ
自分を追放した弟子たちに復讐を誓い姿を変えた、賢者アンセムの現在の姿。XIII機関を追う。



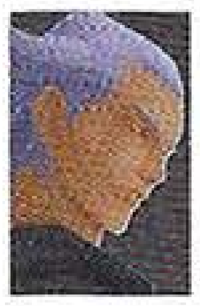
ゼアノート
賢者アンセムの一番弟子。優秀な人物だったが、師を裏切り、その研究成果や名前を奪った。



闇の探求者アンセム
アンセムの名をかたるゼアノートがハートレス化したもの。世界の心のキングダムハーツを目指す。

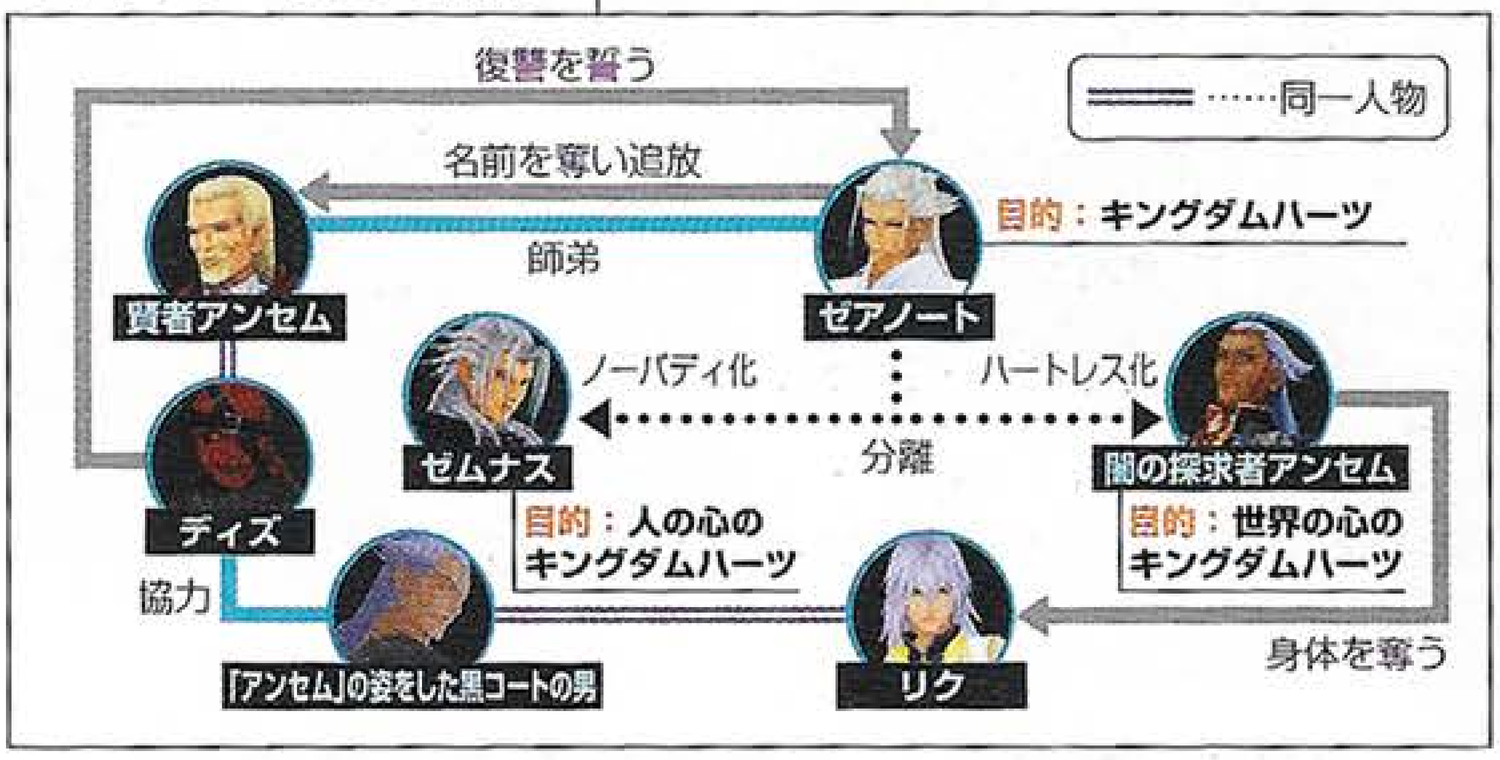


ゼムナス
ゼアノートのノーバディ。かつての弟子仲間を中心にXIII機関を結成し、心を集めている。



「アンセム」の姿をした黒コートの男
闇の力を解き放った反動で、己の闇の象徴である闇の探求者アンセムの姿に変貌してしまったリク。

「アンセム」と関わりの深いキャラクター同士の関係



キャラクター裏FILE その⑤ DIZ ディズ



●復讐に燃える賢者

ディズの正体は、レイディアントガーデンを治めていた賢者アンセムその人だ。かつては心を研究していたが、ゼアノートたち6人の弟子に無の世界へ追放された。以来、自分の名前「アンセム」を奪った弟子たちを憎み、「無のなかの闇」を意味する「Darkness in Zero」の頭文字からなる名――「DiZ」を名乗って、弟子たちのノーバディが中心のXIII機関を、復讐のために追いつづけている。『KHCOM』のDレポートや『KH II』の裏アンセムレポートの著者もディズ。

●復讐に燃える賢者

ディズは、自分の計画にはキーブレードの勇者であるソラが不可欠だと考えた。だが、ソラはマールーシャのワナにかかり、記憶を変えられてしまう。そこでディズは、ソラの記憶をもとどおりにしようとしていたナミネに接触。より安全にソラを回復させるため、彼の眠るポッドをトワイライトタウンへ移動させたうえ、ソラに本来の力を取りもどさせるべくロクサスを拘束し、強引にソラと融合させようとする。ロクサスを物のようにあつかい、意に沿わなければナミネをも切り捨てようとするディズの姿は、非道そのものだ。

●ディズの負い目

忘却の城でリクを知ったディズは、ソラを助けるためと言って自分への協力を呼びかけた。ソラを思うリクの心を己の復讐に利用した形だ。だが、しだいにディズは己の行動に負い目を感じはじめる。

最終的にディズは、ひとりで機関の城に潜入。XIII機関が作り上げた"人の心のキングダムハーツ"の分解を試み、目的を半分だけ達成して消滅する。リクやソラを心配しながら最後に見せたその表情は、復讐の鬼のそれではなく、民を思いやる賢者のものだった。



⬆賢者時代の旧友である王様に正体を明かしたディズは、復讐のためにリクたちを巻きこんだ後悔を語る。

キャラクター裏FILE その6 RIKU リク



●忘却の城訪問後の足取り

忘却の城に迷いこんだリクは、戦いの果てに闇を己の力にするすべを身につけ、自分の身体をふたたび支配しようとするアンセム(ゼアノートのハートレス)を抑えるのに成功。その過程でディズやナミネと出会い、XIII機関の脅威や、ソラが記憶をなくして眠りについた事実を知る。

やがて王様と一緒に忘却の城を出たものの、心の闇を完全に抑えることができず、それにソラのことが心配なのもあって、ソラの眠るポッドを見守るディズとナミネのもとへ向かった。



⬆リクと王様は、XIII機関の目をあざむき、さらに闇から身を守るために、ディズからもらった黒コートを着る。

●"アンセム"の姿となって

ソラを目覚めさせるためだと言われたリクは、ロクサスが誰かも知らずに、彼をディズのもとへ連れていくことを引き受ける。おりしもロクサスはソラを捜していた。

ロクサスと交戦してすぐにリクは相手がソラの半身だと気づいたが、戦いはもはや止められず、しかもロクサスの強さはリクを圧倒していた。リクはやむなく闇の力を解放してロクサスを負かすも、その代償として、己の闇の象徴であるアンセムの姿に変わってしまう。これをきっかけに、もとより王様と歩むのに負い目を感じていたリクは、王様に別れを告げた。

その後リクは、ソラと同化するようロクサスにうながしつつ、ロクサスを捜すXIII機関の追っ手の排除に奮闘。ソラが目覚めたあとは己の正体を伏せ、ソラやカイリを助ける黒子に徹する。それはアンセムの姿に変貌した自分を恥じてのことだ。だが、賢者アンセムの機械が暴走した余波で、リクはもとの姿にもどる。それは、リクを巻きこんだ賢者の悔恨の念が呼んだ奇跡だったのかもしれない。

ソラが目覚めてからのリクの行動

- ダークシティでアクセルを目撃したプルートをカイリのもとへ導く
- アクセルに追いつめられたカイリのために闇の回廊を開き、トワイライトタウンへ誘導
- ホロウバスティオンでの大決戦の直後、闇の世界で迷いかけたソラたちに、先へ進むヒントを授ける
- ザ・ランド・オブ・ドラゴンの山頂でソラと対戦後、皇帝にハートレスのことを忠告
- サイクスの手からカイリとナミネを逃がす

キャラクター裏FILE その7 XEHANORT ゼアノート



●師を裏切った一番弟子

賢者アンセムの6人の弟子のひとりがゼアノートだ。非常に優秀な青年だったが、心の闇の研究の実験台になったのを機に何かに目覚めたのか、弟子仲間とともに師を追放。自分がアンセムだと称し"キングダムハーツ"を目指して、心を捨てる実験に身を投じてしまう。

結果、ゼアノートはハートレスとノーバディに分離。ハートレスのほうは"世界の心のキングダムハーツ"を狙って無数の世界を闇に消し、リクの身体を奪って「闇の探求者アンセム」を名乗った。一方、ノーバディのほうはアンセムにXを加えた名前「XEMNAS(ゼムナス)」を名乗り、心を研究する機関(のちのXIII機関)を結成して"人の心のキングダムハーツ"を手に入れようとする。



⬆人であったころのゼアノート。彼のハートレスが『KH I』の、ノーバディが『KH II』の最終ボスとなる。

●謎多きゼアノートの記憶

ゼアノートについては謎が多い。彼はレイディアントガーデンで倒れていたところを賢者アンセムに助けられたが、そのとき記憶を失っていた。賢者アンセムの実験の被験者を買って出たのも、過去を思い出すという目的があったらしい。だが、実験でゼアノートが何か思い出せたのかは不明だ。

ここで注目したいのが、ゼアノートが拾われたときのことを知るシグバールの発言。彼によると、キーブレードを持つ鎧の者たちがレイディアントガーデンに現れて死闘を演じ、そのあとにゼアノートが残されていたという。また、ゼアノートのノーバディであるゼムナスは、忘却の城にあるとされる「目覚めの部屋」を探していたらしい。そして、その部屋と対をなすホロウバスティオン地下の「眠りの部屋」で、ゼムナスは謎の鎧に「友」と呼びかけているのだ……。

機関の初期メンバーでさえ知らないゼアノートの記憶——そこには深い謎が隠されている。



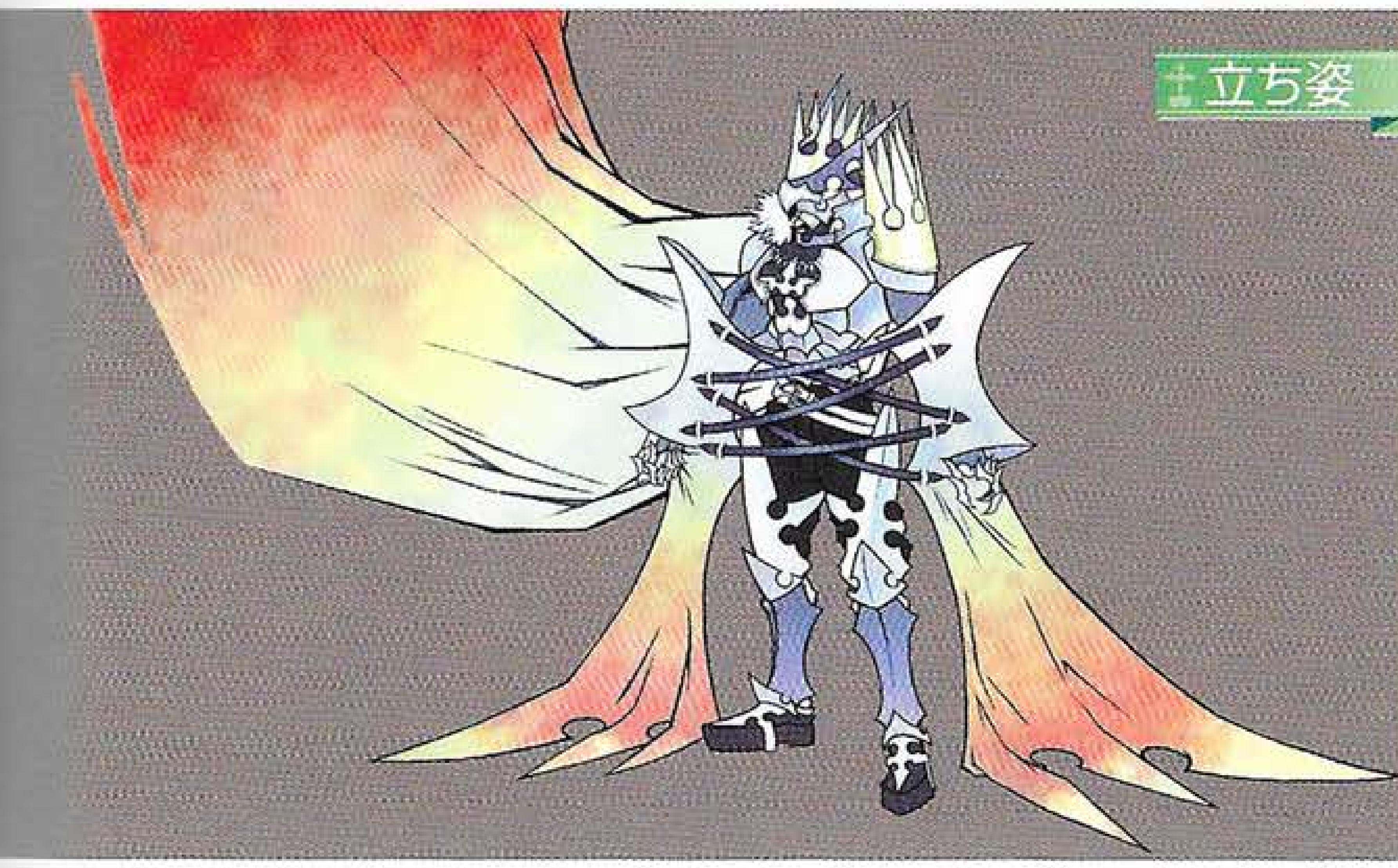
⬆『KH II FM』で新たに登場した留まりし思念は、ゼアノートのことを何か知っているようだが……?

エネミー設定原画集

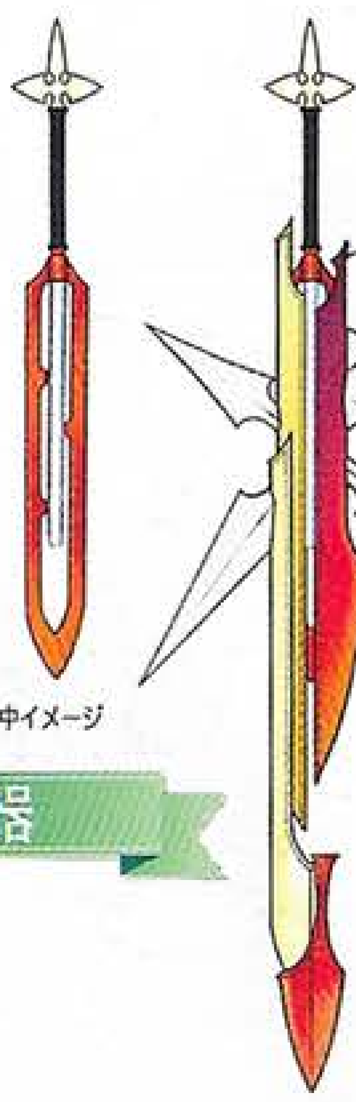
『KH II FM』に登場する、バリエーション豊かで魅力的なエネミーたち。その設定画の一部を公開しよう。

ゼムナス（鎧）

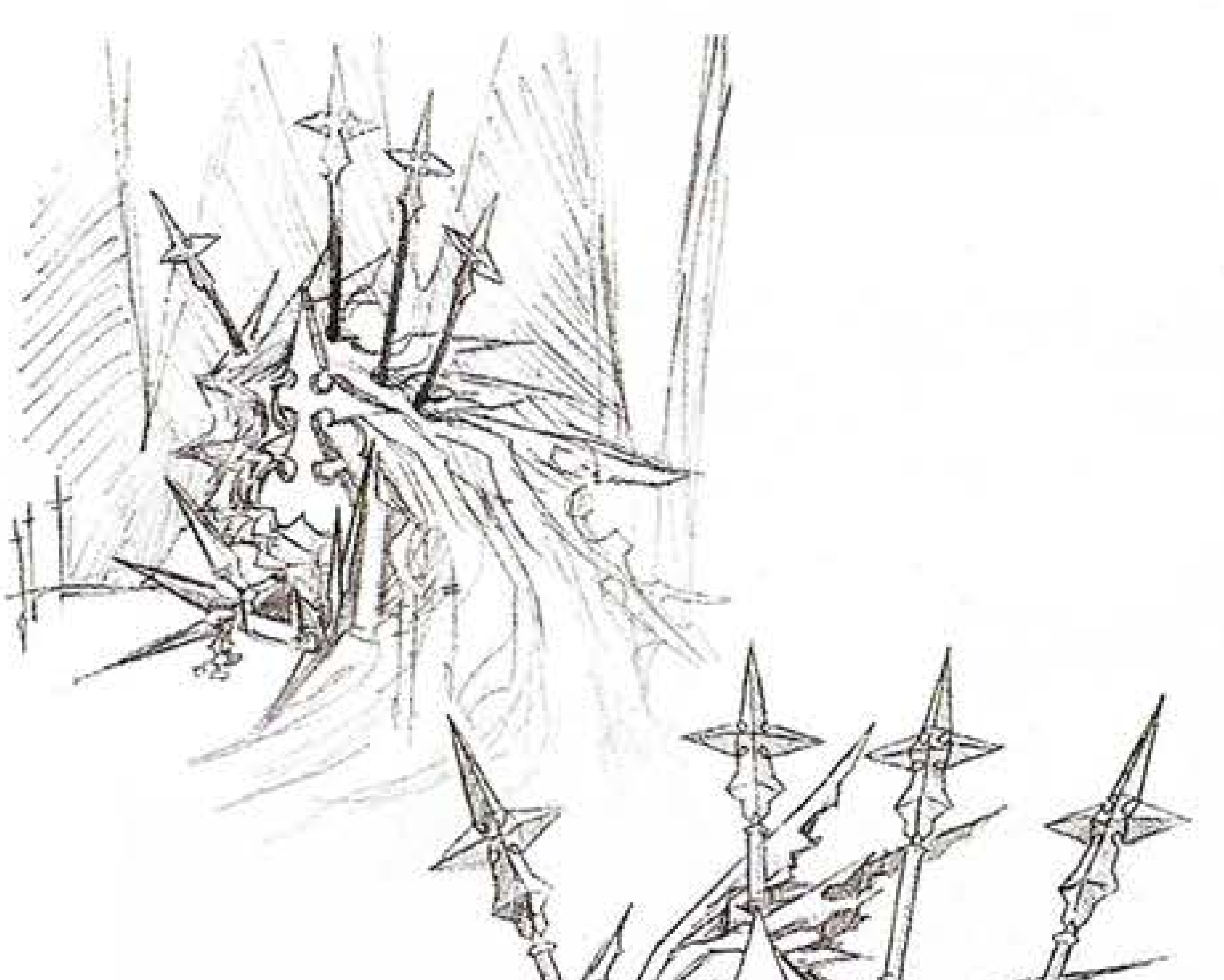
物語の最終局面で立ちはだかる、ゼムナス（鎧）の設定画。ノーバディのマークが鎧や武器の各所に採り入れられている。



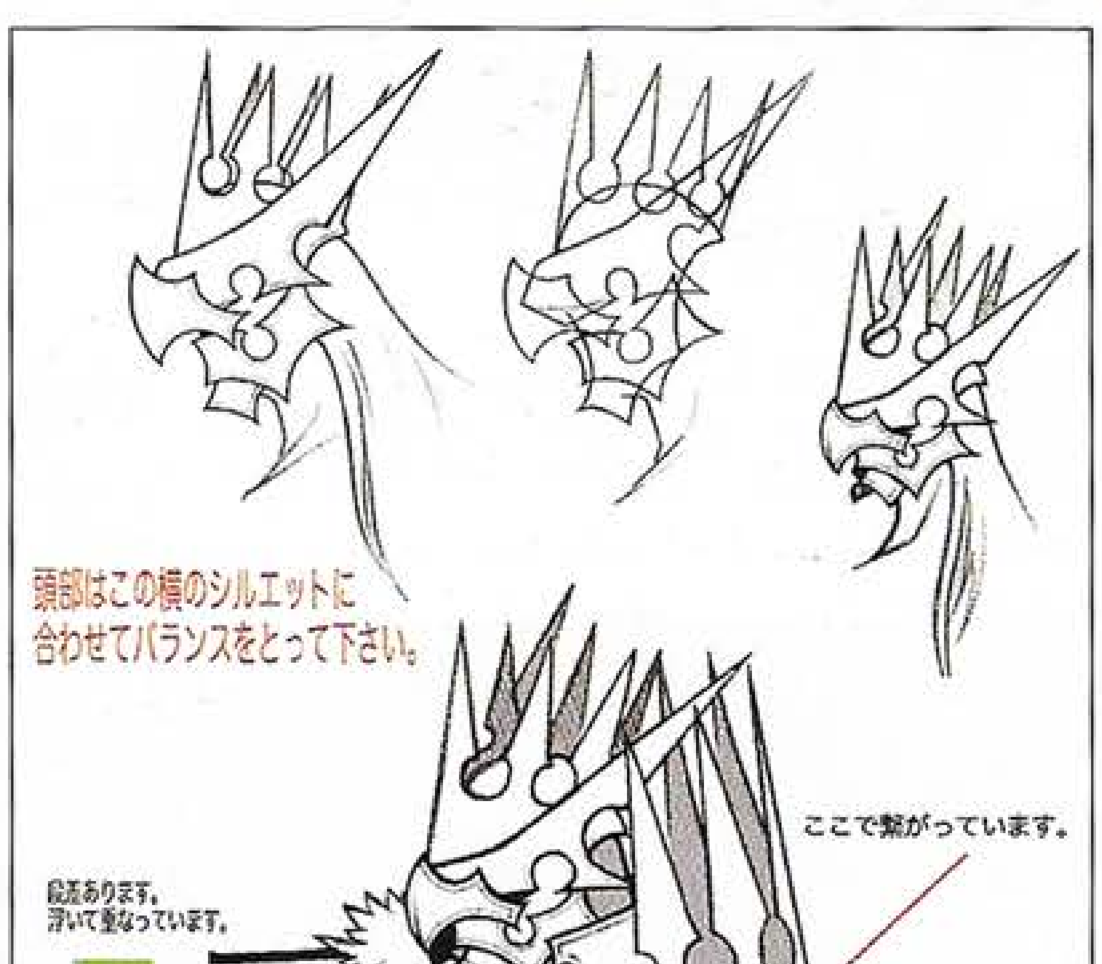
立ち姿



武器



戦闘中イメージ画



頭部および胸部

ハートレス

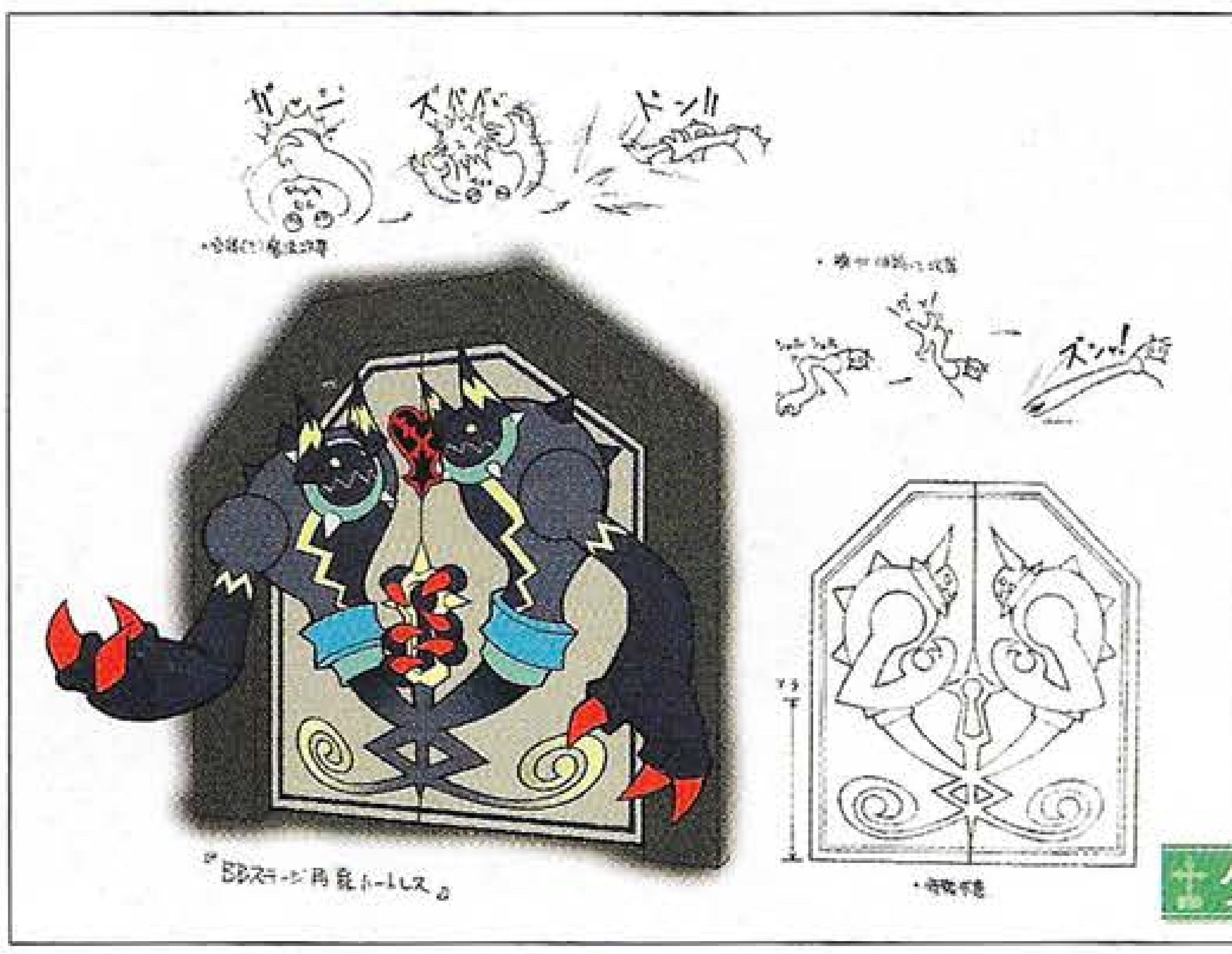
『KHⅡ』から登場しているハートレスたちの設定画。イラストの端に描きこまれたモーション案にも注目したい。



シャーマン



バルクベンダー



ゲートガーディアン

最終ボス未使用デザイン

本編には採用されずお蔵入りとなった、幻の最終ボスたち。街全体がモンスター化するアイデアが斬新だ。



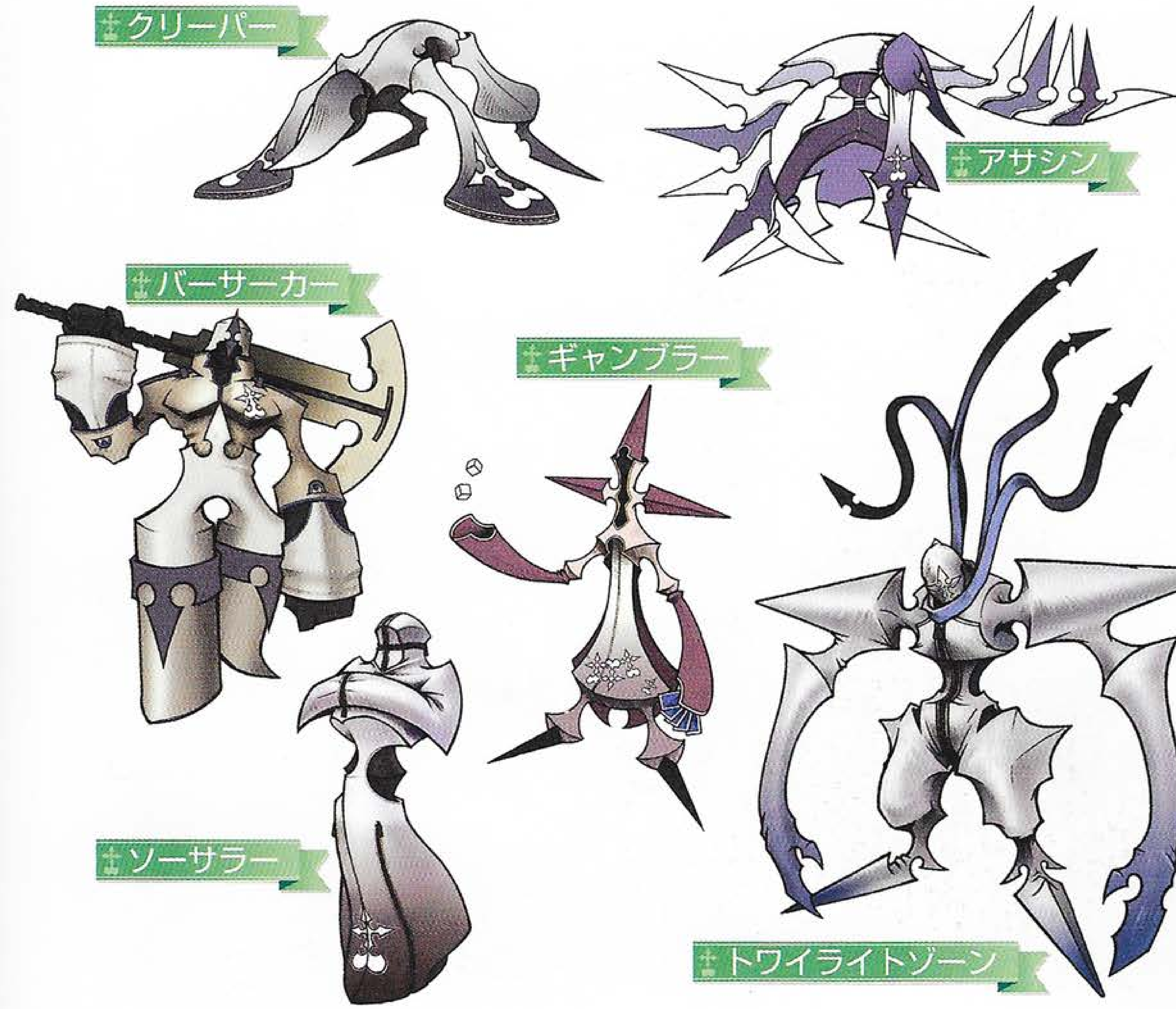
キング



ケンタウロス

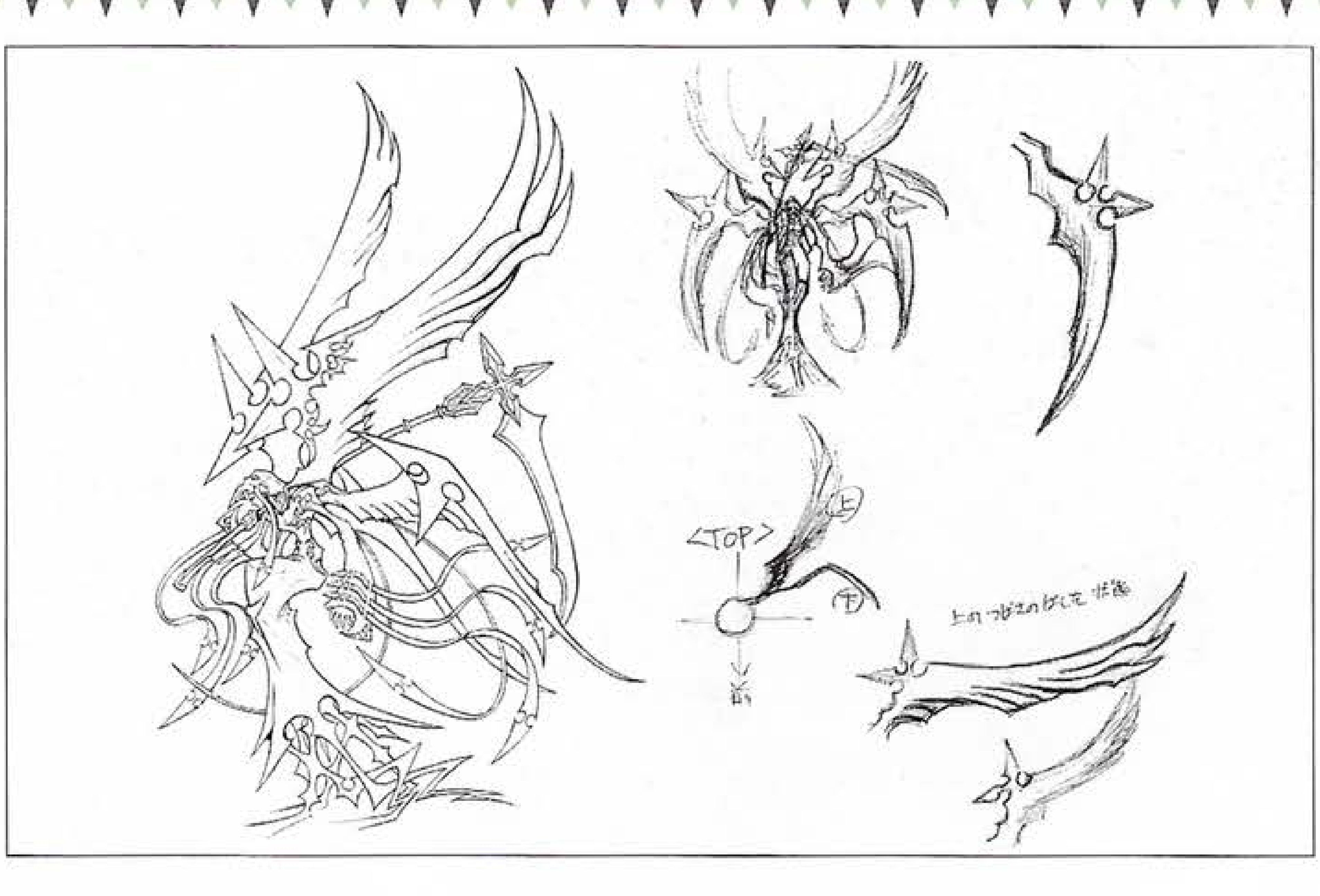
ノーバディ

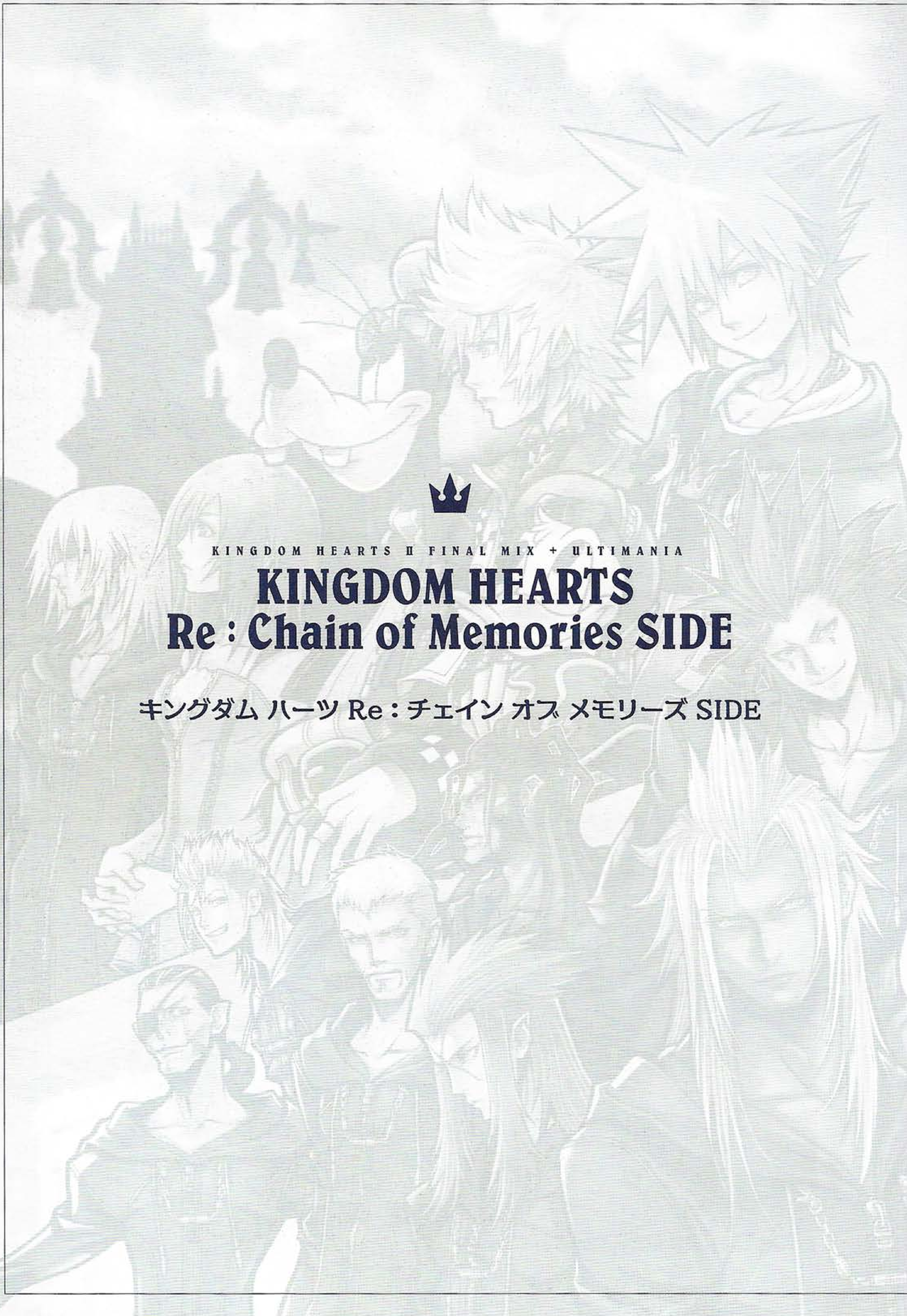
ノーバディたち6種のイラスト。無機的でシャープなラインに、色数を抑えたカラーリングがよくマッチしている。



マールーシャ第3形態

『KH Re：COM』の最終ボスの絵も特別に公開。ディレクターの野村哲也氏とアートディレクターの長谷川朋広氏の合作だ。





KINGDOM HEARTS II FINAL MIX + ULTIMANIA

KINGDOM HEARTS Re : Chain of Memories SIDE

キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ SIDE



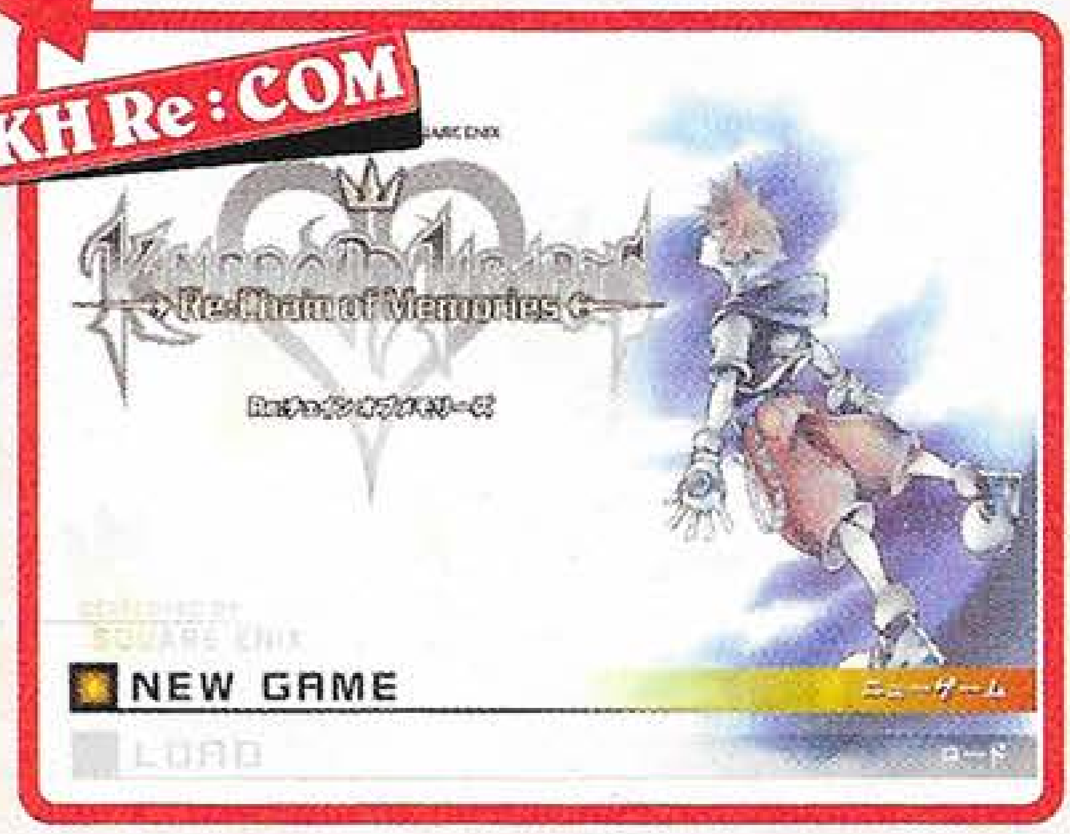
ここが変わった!

KINGDOM HEARTS Re:Chain of Memories
Re:チェイン オブ メモリーズ

KHCOM



KH Re：COM



『KH Re：COM』は、GBA用ソフト『KHCOM』をベースとして作られたもの。対応機種がGBAからPS2になったことで、さまざまな要素に変更が加えられているのだ。

1 『KHⅡ』に近くなった操作性や難易度選択

GBA版は画面が2Dで表示されていたが、『KH Re：COM』ではフル3Dになり、見た目や操作方法が『KHⅡ』に近いものになった。また、「ニューゲーム」でプレイをはじめるときは、『KHⅡFM』と同様に、ゲームモードを複数の種類から選べる。



←『KHCOM』とはちがって、『ハイジャンプ』や『グライド』などの移動技が利用可能。

2 臨場感がアップしたイベントシーン

ソラ編とリク編の基本的なストーリーは、『KHCOM』と変わらない。しかし、イベントシーンはすべて3Dの映像に変わり、さらに忘却の城のホールで展開されるソラたちの会話が、日本語のボイス付きとなったことで、物語の臨場感が増しているのだ。



←セリフの内容が変更されたり、新たな場面が追加されたりしたイベントシーンもある。

3 新たな技やシステムがバトルを盛り上げる

バトル面での大きな変更点は、ソラが使用できるカードやストック技の種類が増えたこと。リク編のほうにも、「デュエル」や「スピードブレイク」といった独自の新システムが導入されており、バトルの楽しさがアップしている。



←一部のストック技は、リアクションコマンドによって効果を強化できるようになった。

4 忘却の城で訪れる各ワールドにも大きな変化が

100エーカーの森は、ワールドマップの形が変更されているほか、5種類のミニゲームが遊べるようになった。それ以外のワールドでは、ギミックの種類が大幅に増えており、敵を攻撃できるものや、逆にこちらを攻撃してくるものなどが登場する。



←『KHCOM』から大きく変わった100エーカーの森。プーと一緒にミニゲームに挑戦しよう。












#1

キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ SIDE
KINGDOM HEARTS Re : Chain of Memories SIDE

ガイダンス





















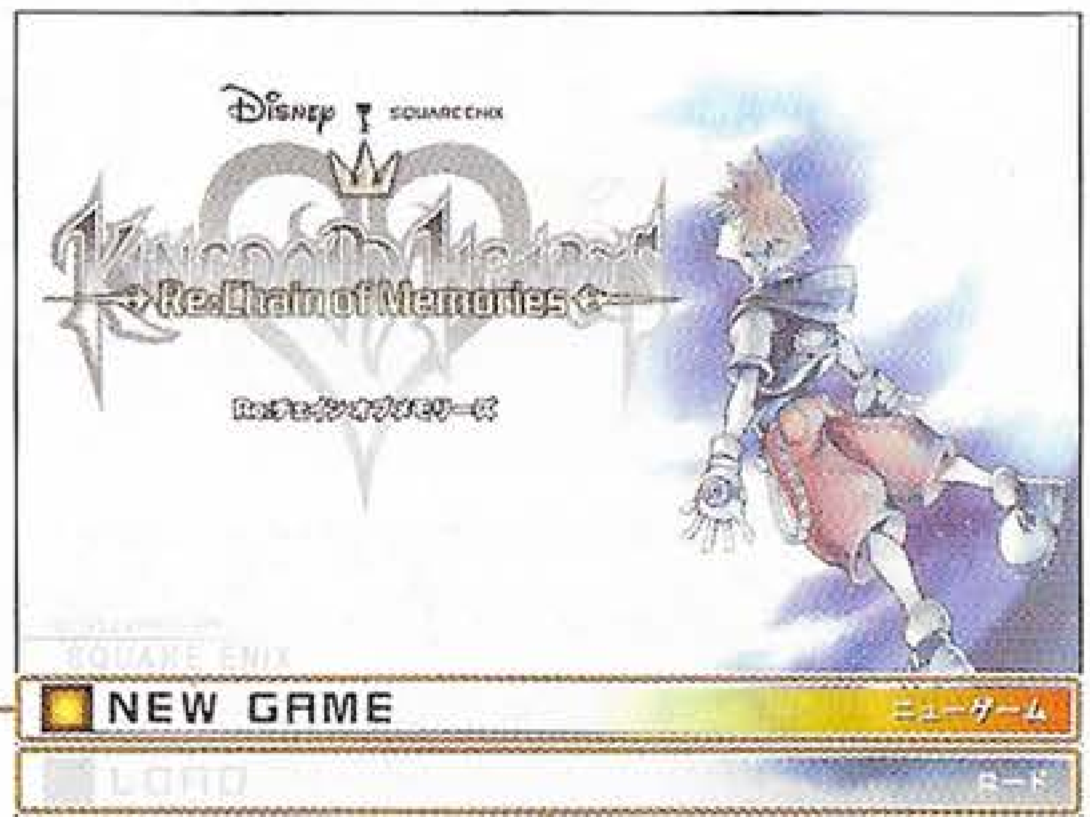


ゲームの進めかた

ソラたちが足を踏み入れた"忘却の城"では、さまざまなイベントやバトルがくり広げられる。物語を最後まで見るためにも、まずはゲームの基礎を理解しておこう。

タイトル画面で選べる項目

ゲームを立ち上げるとタイトル画面が表示され、「ニューゲーム」と「ロード」を選べる。本作では、ゲームの難易度を3段階から選択できるので、自分の腕前に合ったモードに挑戦しよう。なお、ゲームモードごとのくわしいちがいはP.469を参照してほしい。



ニューゲーム

ゲームモード(下記参照)、コントローラのバイブレーションの有無、サウンドタイプを選択して、はじめからゲームを開始する。ゲームモードは、ゲーム開始後には変更できない。

ゲームモードの種類

ゲームモード	説明
ビギナーモード	初心者向けのモード。スタンダードモードとくらべて、受けるダメージが小さく、敵の最大HPが低い
スタンダードモード	標準のモード。バランスの良い難易度になっている
プラウドモード	上級者向けのモード。スタンダードモードとくらべて、受けるダメージが大きい

ロード

メモリーカードにセーブしてあるプレイデータを読みこんでゲームを再開する。1枚のメモリーカードには最大で99ヵ所までセーブ可能。ちなみに、セーブをすると、ゲームのクリア状況などが記録されたシステムデータも更新される。

プレミアコラム

ゲームをクリアすると"リク編"が遊べる

物語を進めてエンディングを迎えると、アナザーストーリーである「Reverse／Rebirth」がプレイできるようになる。これはリクが主人公の物語で、本編とは異なるシステムも盛りこまれているのだ(→P.274)。本書では、本編を"ソラ編"、「Reverse／Rebirth」を"リク編"と呼ぶ。

リク編をはじめるには、ソラ編をクリア後にセーブをして、システムデータを更新する必要がある。このデータの入ったメモリーカードがPS2本体に挿さっていると、「ニューゲーム」を選んだときに、主人公をソラとリクのどちらにするか決められるのだ。そのときにはタイトル画面に「シアター」という項目も現れ、それまでに見たゲーム中のイベントシーンを自由に鑑賞できる(→P.468)。



⬅リク編がプレイできる状態のときは、「ニューゲーム」を選んだ直後に、主人公をどちらにするかを決められる。

カードを使って先を目指す

物語の舞台となるのは、「すべてがカードに支配されている」という忘却の城。この城のなかでは、敵と戦うときも、フィールドを探索するときも、カードを使う必要があるのだ。下記のような手順でカードを使いながら探索を進め、いくつもの階層にわかれている城の内部を進んでいこう。



←使用できるカードには、バトルカード、マップカード、ワールドカードの3種類がある。

START

「ワールドカード」で探索するワールドを決める

各階の入口ホールにある扉を調べてワールドカードを使うと、カードに記憶されていた世界を扉の向こう側に作り出せる。ワールドカードは特定のイベントで手に入り、複数枚持っている場合は使うカードを選ぶことができる。



つぎの階へ

各ワールドのルームを通過していき、その階の出口から先へ進めば、つぎの階の入口に行くことができる。

「マップカード」でルームを作り出す

ワールド内には複数の部屋（ルーム）があり、それぞれをつなぐ扉を通って行き来する。どの扉も最初は閉じているが、マップカードを使って扉の先にあるルームを作り出すと通れるようになるのだ。マップカードは、バトルで敵を全滅させると手に入る。



←使ったカードによって、扉の向こう側にあるルームの内容が決まる。

「バトルカード」で敵と戦う

冒険を進めていると、多くの場面で敵（エネミー）と戦うことになる。バトル中は、バトルカードを使ってカードの種類に応じた技をくり出し、相手を攻撃していこう。バトルカードは、ルーム内にある仕掛け（ギミック）や宝箱から手に入れたり、ショップで買ったりできる。



←複数のカードを組み合わせる「ストック」を利用すると強力な技が出る。

HPがゼロになってもすぐに再開できる

バトル中に現れた敵やルーム内のギミックから攻撃されて、ソラやリクのHPがゼロになると、右のような画面に切りかわる。このときに「コンティニュー」を選べば、HPが全回復したあと、そのルームに入った直後（または直前）の状態からゲームを再開できるのだ。態勢を立て直して再チャレンジしてみよう。



←データをロードしてやり直したいときは「タイトルにもどる」を選ぶ。

忘却の城はホールとワールドで構成されている

忘却の城の各階は、入口ホール、ワールド、出口ホールという3つの部分にわかれている。つぎの階へ進むにはワールドを通る必要があるが、ワープポイント(下記参照)を利用すれば、それまでに訪れたことのある階の入口ホールへ瞬時に移動できるのだ。

各階の構造

階層

入口ホール、ワールド、出口ホールがセットになっている。ソラ編では1階〜13階、リク編では地下12階〜地下1階を進む。

出口ホール

各階の出口部分。強敵が待ちかまえていることもある。



入口ホール

各階の入口部分。セーブポイントとワープポイントがある。

ワールド

それぞれ独自の話が展開する世界。その階にどんなワールドが広がっているかは、入口で選んだワールドカードによって決まる。

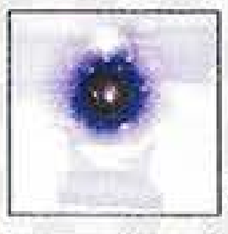
ルーム

いわゆる部屋。ワールド内にいくつもあり、扉でつながっている。

セーブポイントとワープポイント

各階の入口ホールには、セーブポイントとワープポイントがある。セーブを行なってプレイを中断したいときや、それまでに訪れた別の階へもどりたいときに利用しよう。

ワープポイント



近づいて△ボタンを押すと、これまでに行ったことのある階の入口ホールへ瞬時に移動できる。



←階数にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、行き先が決定。

セーブポイント



触れるとHPが全回復し、△ボタンを押すとセーブができる。特定のルームでも利用することが可能。



←画面左側には、新規にセーブできる数やセーブずみのファイルの数などが表示される。



➡セーブポイントは、一時の休息のカードで作り出したルームにも設置されるのだ。

メニュー画面の使いかた

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、メニュー画面に切りかわる。この画面では、バトルの準備をしたり、物語に関係するさまざまな情報を読んだりできるのだ。下記を参考にして、メニュー画面の見かたと、利用できるコマンドの内容を覚えておこう。



コマンド

メニュー画面で利用できる7つのコマンド。それぞれの内容は下の表を参照。

モーグリポイント

ショップでカードパックを買うことができるモーグリポイントの所持量。ソラ編でのみ表示される。

タイム

「ニューゲーム」でゲームを開始してからその時点までの経過時間。

ソラやリクのステータス

ソラおよびリクのLV（レベル）とHP。HPは、左側が現在の量、右側が最大値を表す。

ルーム名

そのときにいるルームの名前。ホールにいる場合は表示されない。

フレンド

一緒に行動している仲間。ここに表示されている仲間とプルートのフレンドカード（ソラ編のみ／→P.367）がバトル中に現れる。

装備デッキ

装備しているデッキの名前。ソラ編でのみ表示される。

メニュー画面で使えるコマンド

コマンド	説明
デッキチェック	デッキを組む、装備するデッキを変更する、持っているバトルカードを捨てる、などを行なう（→P.264）
ワールドマップ	現在いるワールドのワールドマップを表示する（→P.249）
マップカード	持っているマップカードを確認したり捨てたりする（→P.250）
ワールドカード	持っているワールドカードや、これまでに作ったワールドを確認する
ステータス	ソラやリクのステータスと、使用できるストック技などを見る（→P.246）
【ソラ編】ジミニーメモ 【リク編】Dレポート	これまでの物語の内容や、手に入れたカードの情報を確認する（→P.472）
コンフィグ	カメラの操作方法やサウンドの再生形式など、プレイ環境を変更する

プレミアコラム

メニュー画面が開けない状況もある

メニュー画面は、ルーム内やホール内を移動しているときにしか開くことができない。バトル中にSTARTボタンを押してもポーズがかかるだけで、メニュー画面は表示されないのだ。バトルになる前に、メニュー画面で準備を整えておこう。また、イベントシーンでSTARTボタンを押すと、ポーズがかかったうえで、そのままイベントシーンをつづけるか、スキップするかを選ぶことになる。



←イベントシーンを飛ばしたい場合は「イベントスキップ」を選択すればいい。どのイベントシーンでもスキップできる。



操作方法を覚えよう

カードを使うという部分は異なるものの、本作は『KH II FM』と同じようにアクション性が高い。特殊な移動手段なども用意されているので、しっかりと操作方法を把握しておこう。

フィールド、バトル、メニュー画面での操作方法

ソラやリクの操作方法は、下の表のようになっている。フィールド(ルーム内やホール内を移動しているとき)とバトル中では、コントローラの操作方法が変わる部分が多いので注意しておこう。ちなみに、基本的な操作については『KH II FM』と共通になっているので、同じ感覚でプレイできるはずだ。



←メニュー画面の「コンフィグ」では、一部の操作方法を変更できる。

コントローラの操作方法

操作	フィールド	バトル	メニュー画面など
方向キー	—	•【左】カードリボルバーの左回転 •【右】カードリボルバーの右回転 •【上】リロードカードを選択する •【下】デッキチェック画面で設定してあるカードを選択する(ショートカットボタン)	•カーソルの移動
左スティック	•ソラやリクの移動	•ソラやリクの移動	•カーソルの移動
右スティック	•カメラの移動	•カメラの移動	—
○ボタン	•武器を振る •持ち上げたギミックを投げる	•カードを使う •押しているあいだ、リロードゲージをチャージする	•決定
×ボタン	•(ハイ)ジャンプ •押しているあいだ、(スーパー)グライド(技を入手後のみ)	•(ハイ)ジャンプ •押しているあいだ、(スーパー)グライド(技を入手後のみ)	•キャンセル
△ボタン	•ギミックを持ち上げる •持ち上げたギミックを投げる •リアクションコマンドを使う	•カードをストックする •3枚ストックしているときのみ、ストックしたカードを使う •リアクションコマンドを使う	—
□ボタン	•ソラ編ではドッジロール •リク編では高速ステップ	•ソラ編ではドッジロール •リク編では高速ステップ	—
L1ボタン	—	•カードリボルバーの左回転	•ページを上や左に切りかえる
L2ボタン	—	•ストックしたカードを解除	—
L1+R1ボタン	—	•ストックしたカードを使う	—
R1ボタン	—	•カードリボルバーの右回転	•ページを下や右に切りかえる
R2ボタン	—	•ロックオンする/解除する •押しながら右スティックで、ロックオンする相手を切りかえる	—
R3ボタン	•ソラやリクの背後にカメラを移動	•ソラやリクの背後にカメラを移動	—
STARTボタン	•メニュー画面を開く	•ポーズをかける/解除する	•メニュー画面やジミニーメモを閉じる
SELECTボタン	•ワールドマップを開く	•カードリボルバーに表示されているカードのカテゴリを切りかえる	—

※L1+L2+R1+R2+START+SELECTボタンを同時に押すと、リセットされてタイトル画面にもどる

高い場所へ行きたいときに便利な移動手段

各階層のルーム内にはたくさんの段差や障害物があるため、通常はジャンプで跳び乗ったり跳び越えたりしながら進んでいくことになる。しかし、かなり高いところに足場が設置されているルームもあり、ジャンプだけでは先へ進めないという状況も出てくるはずだ。そういった場所では、以下のような移動手段を利用してみよう。



⬅ジャンプしたときに⊗ボタンを押したままにしておけば、飛距離や高度を伸ばせる。

ジャンプ台

非常に高い段差のある一部のルームに設置されていて、上に乗ってジャンプをすると、通常よりもかなり高い位置まで跳び上がることができる。ワールドによって形は変わるものの、使いかたはすべて同じだ。



⬆まずは、ジャンプして上に跳び乗る。乗っただけでは何も起きない。



⬆そのまま⊗ボタンを押せば大ジャンプ。高い足場へ飛び移ろう。

ぶら下がり

空中で足場のフチに近づくと、フチにつかまってぶら下がれる。この状態のときに左スティックを上に倒せば、足場に跳び乗ることが可能だ。逆に、左スティックを下に倒すか⊗ボタンを押すと、手を離して下に落ちる。



⬆フチにつかまる。ただし、足場のほうを向いていないとぶら下がれない。



⬆左スティックを上に倒すと飛び上がって足場へ着地できるのだ。

エレベータ

上下に移動する小さな台で、ホロウバスティオンにのみ設置されている。下がってきたときに跳び乗り、上昇したら近くの足場へと移動しよう。ただし、そばにあるスイッチを入れないと、エレベータは動き出さないので注意。



⬆はじめは動いていないので、近くにあるスイッチを武器でたたく。



⬆すると、台が上下に移動しはじめる。タイミングよく跳び乗ろう。

ハシゴ

一部のルームの壁には、ハシゴが用意されている。ハシゴに近づいてつかまったあとは、左スティックを上下に倒して、のぼったり下りたりしよう。なお、ハシゴでの移動中に⊗ボタンを押すと、ハシゴから手を離して飛び降りる。



⬅ハシゴの形はワールドによって異なるが、いずれも操作方法は変わらない。

ハスの葉、戦士像

ハスの葉はワンダーランドに、戦士像はオリンポスコロシアムにのみ設置される特殊なギミック。どちらも、武器でたたくとジャンプの足場として利用できるようになるのだ。



⬆ハスの葉は、たたくたびに上下に移動する。



⬆たたいた戦士像は、くずれて盾の部分に乗れる。

特殊な移動方法

ソラとリクは、以下のような特殊な移動方法を使うことができる。ルーム内を移動するときだけでなく、バトルでも活用していこう。ただし、『ハイジャンプ』『グライド』『スーパーグライド』は移動技と呼ばれるもので、条件を満たして覚えたあとにしか利用できない。



←移動技を覚えるためには、物語を進めたり特定の宝箱を開けたりする必要がある。

ドッジロール／高速ステップ

□ボタンを押すと、ソラはドッジロール、リクは高速ステップを行なう。これらを利用すれば、ふつうに走って移動するときよりも、すばやく動けるのだ。さらに、ドッジロールと高速ステップには特別な能力もある(→P.256)。





ハイジャンプ

ジャンプの強化版。通常のジャンプよりも高い位置まで跳べる。ソラ編ではモンストロで覚えれば使えるようになるが、リク編では利用できない。ただし、もともとリクはソラよりも高くまでジャンプできる(→P.274)。



グライド

空中で×ボタンを押し、そのまま押しっぱなしにすれば、前方へ滑空できる。少しずつ高度が下がり、地面まで下がるか何かにぶつかると着地する。ソラ編ではネバーランドで覚えたあとに使えるが、リク編では利用できない。



スーパーグライド

『グライド』の強化版。×ボタンを押しっぱなしにすると滑空できるのは同じで、滑空しているときの移動速度が『グライド』よりも速くなっている。ソラ編では忘却の城(13階)で覚えたあとに使えるが、リク編では利用できない。



持っている武器で攻撃する

ソラはキーブレード、リクはソウルイーターという武器を持っていて、○ボタンを押すとこれらの武器で攻撃ができる。バトル中はもちろん、ルーム内を移動しているときにも、攻撃を出すことが可能だ。

なお、武器による攻撃を連続で行なうことを「コンボ」と呼ぶ。通常だと、コンボは3段目までつづけることができ、コンボの最後には威力の大きい「コンボフィニッシュ」という攻撃を出せるのだ(→P.389)。

コンボ1段目



コンボ2段目



コンボフィニッシュ



←コンボの一例。相手に攻撃が当たったときにしかコンボは行なえないので注意しよう。

ロックオンシステムで狙いを定める

バトルで攻撃するときに狙う相手は、以下の2種類のロックオンによって決まる。ふだんはオートロックオンが働くので、1体の敵だけを攻撃したいときはR2ボタンを押そう。

ロックオン

R2ボタンを押すと、オートロックオンしていた敵にロックオンが固定される(もう一度押すと解除)。ロックオン中は、その敵が画面中央へくるようにカメラが自動的に動く。ロックオンするときに、R2ボタンを押しながら右スティックを操作すると、相手の切りかえが可能。



⬅ロックオンすると、黄色だったマークが水色に変化する。

オートロックオン

ソラやリクの一番近くにいる敵へ自動的に狙いを定める。この機能はつねに働いているが、相手があまりにも離れているときは働かない。また、画面外の相手にも狙いをつける可能性があるため、マークが見えない状況も起こる。



⬅オートロックオン中の相手には、黄色のマークが表示される。



➡ルーム内を移動しているときにもオートロックオンが働く。

リアクションコマンドを使いこなす

フィールドを探索中に、人や物に緑色の△マークが表示されたら、そちらのほうを向いて△ボタンを押してみよう。すると、そのときの状況に合った行動をとることができる。これが「リアクションコマンド」だ。話す、調べる、持ち上げるなどの行動が可能なので、マークが出たらどんどん試してみよう。



⬅扉を開けたりセーブしたりするときも、リアクションコマンドを使う。

バトル中のリアクションコマンド

リアクションコマンドは、バトル中にも利用できる。特定の技を出すと、攻撃の途中でリアクションコマンドの入力をうながす△マークが現れるのだ。そのときにすかさず△ボタンを押せば、追加の攻撃を出せたり、技の効果をアップさせたりできる。そのほか、リク編にかぎり、「デュエル」を発動するさいにもリアクションコマンドを使うので覚えておこう(→P.277)。



ゲームの進めかた
操作方法
ステータス
フィールド
バトルの流れ
バトルカード
デッキ
ストック
属性と特殊効果
プライズ
リクの能力
ワンポイントアドバイス
上級者のためのデータ集



ガイダンス その3

ソラとリクのステータス

ソラとリク、さらにすべての敵には、HPやAPといった、バトルでの強さに影響する数値が設定されている。これらの数値をまとめて「ステータス」と呼ぶ。

ステータス画面の見かた

ソラやリクのステータスは、メニュー画面の「ステータス」で確認できる。レベルやHPはメニュー画面にも表示されるが、ステータス画面ならそのほかのさまざまなデータも見られるのだ。なお、ソラとリクでは、下の写真のように表示内容が少しちがっている。

ソラのステータス画面



リクのステータス画面



①ストック技など ソラ リク

修得したストック技などのリスト。左側のマークは技の系統を表しており、リスト上部のマークを選べば、その系統の技だけが表示される。

	マーク	系統
ソラ	(赤)	アタック技
ソラ	(青)	魔法技
ソラ	(緑)	召喚技、フレンド技
ソラ	(白)	移動技
リク	(赤)	アタック技
リク	(白)	フレンド技
リク	(紫)	デュエル技、Dモード

②モーグリポイント ソラ ——

モーグリショップ(→P.252)でカードパックを買うのに必要。

③タイム ソラ リク

「ニューゲーム」でゲームを開始してからその時点までの経過時間。

④レベルと経験値 ソラ リク

現在のレベル、獲得した経験値、つぎのレベルに上がるために必要な経験値。レベルが上がると、ステータスを成長させることができる。

⑤ステータス ソラ リク

操作キャラクターのステータスの値。ソラとリクでは、設定されているステータスの種類が異なる。それぞれ数値の意味は下の表のとおり。

項目名	意味
HP ソラ リク	ダメージを受けると減り、ゼロになるとバトルで負けになる。初期値は80
最大CP ソラ ——	デッキに組みこめるカードの枚数に影響する(→P.267)。初期値は275
アタックポイント(AP) —— リク	攻撃した相手に与えるダメージ量の基準となる。初期値は10(ソラは10で固定)
ダークポイント(DP) —— リク	Dモードがどれだけつづくかに影響する(→P.275)。初期値は8

⑥装備デッキ ソラ ——

装備しているデッキの名前。デッキの装備は「デッキチェック」で行なう。

⑦フレンド ソラ リク

一緒に行動している仲間。バトル中にフレンドカードとして現れる(→P.257)。

レベルアップのしかた

バトル中にEXPプライズ(→P.272)を取ると、経験値を獲得できる。経験値が規定量までたまればレベルが上がり、そのバトルが終わったときに、成長させる要素(ボーナス)を選べるのだ。ただし、「ストック技」と「アタックアップ」は、選べるようになるレベルが決まっているので注意しよう(→P.282)。



←レベルアップに必要な経験値を得ると「LEVEL UP!」の文字が。



←その後、敵を全滅させるかエスケープすれば、ボーナスを選ぶ画面になる。

レベルアップしたときに選べるボーナス

ボーナス名	選んだときの変化
HPアップ ソラ リク	最大HPが15上がり、HPが全回復する
CPアップ ソラ ——	最大CPが25上がる
ストック技 ソラ ——	新しいストック技を覚える(5レベル上がるごとに選択可能)
アタックアップ —— リク	APが1上がる(3レベル上がるごとに選択可能)
ダークアップ —— リク	DPが2上がる(地下12階出口ホールでアンセムと戦うと選べるようになる)

HPを回復する方法

ソラやリクのHPがゼロになると、そのバトルで負けたことになる。レベルアップして最大HPを上げれば、そのぶん大きなダメージにも耐えられるが、敵に何度も攻撃されるといずれはHPが尽きてしまう。そうなる前に、以下のような方法でHPを回復しよう。



←ルーム内でギミックをたたくと現れる緑色のボールがHPボールだ。



➡バトル中は、基本的にケアルのカードでHPを回復することになる。

HPを回復する方法

- ◆セーブポイントに触れる
- ◆レベルアップ時に「HPアップ」を選ぶ
- ◆HPボールを取る(→P.272)
- ◆特定の技(ケアル、ドナルド、ティンク、王様のカードなど)を使う
- ◆特定のエネミーカード(下記参照)を使う

上級者のための ULTIMANIA COLUMN HPを回復できるエネミーカード

エネミーカード(→P.257)のなかには、右の表にあげたカードのように、HPを回復する効果を持つものがある。とくにサーチゴーストとブギーのカードは、回復の効率が良くて便利だ。

カード名	効果
サーチゴースト	アタックカードの基本技で攻撃するたびに自分のHPが回復する
ホワイトマッシュルーム	フレンド技を使うたびにHPが回復する
ブギー	HPが自動的に少しずつ回復していく
ヴィクセン	HPがゼロになったときに少し回復する

ガイダンス その4

フィールドを進もう

ルームや入口ホールなど、ソラやリクが移動できる場所を「フィールド」と呼ぶ。フィールドでは、移動のほかに、ギミックをたたいたり敵に戦いを挑んだりすることもできるのだ。

移動中の画面の見かた

フィールドを移動しているときには、画面上にさまざまな情報が表示される。スムーズな移動ができるように、それぞれの意味を覚えておこう。なお、ホールにいるときはナビマップが、100エーカーの森にいるときはナビマップとルーム名が表示されない。

HPゲージ

ゲージ全体が最大HPを、緑色の部分が残りHPを表す。残りHPが4分の1以下だと、顔の表情が変わり赤く明滅する。

フレンド

一緒に行動している仲間。メニュー画面に表示されるキャラクターと同じ。

ナビマップ

現在いるルームの扉のつながり。中央の武器はソラやリクの向きを指し示す。矢印の意味は以下のとおり。

- 通ったことがない(開いていない)扉
- イベントルームや『未知なる宝の部屋』につづく扉
- 通ったことがある(開いている)扉
- 入口ホールや出口ホールにつづく扉



インフォメーション

モーグリポイントの増減量と所持量、拾ったカードの名前などが表示される。

敵シンボル

触れるとエンカウントとなり、バトルがはじまる。

現在いるルーム名

プレミアコラム

フィールド移動時とバトル時のちがい

基本的に、フィールドにいるときでもバトルをしているときでも、移動方法は変わらない。ただし、いくつかの要素については、フィールドとバトルのどちらか一方でしかできなかったり、内容が少し異なっていたりする。おもなものを右にまとめているので参考にしてほしい。

要素	フィールド移動時	バトル時
メニュー画面	STARTボタンで開ける	開けない
ワールドマップ	SELECTボタンで開ける	開けない
ロックオン(R2ボタン)	ロックオンの固定はできない(オートロックオンはできる)	R2ボタンでロックオンを固定できる
技	バトルカードを使わずに基本技だけが出せる	バトルカードを使って対応した技を出せる
カードのストック(△ボタン)	できない	できる

マップカードを使ってルームを作る

ルームを移動するときには、下の写真のような手順を踏むことになる。同じ位置にあるルームでも、使ったマップカードの種類によって、ルームの広さや地形、敵の数などが変化するのだ。このシステムを「ルームクリエイション」と呼ぶ。右記のような特徴があるので、しっかりと理解しておこう。

ルームクリエイションの基礎知識

◆一度作り出したルームは自由に行き来できる
◆別の階へ行くと、ルームクリエイションの内容がすべてリセットされる（イベントルームと『未知なる宝の部屋』をのぞく）
◆一部のルームは自動的に作られる（→P.375）
◆扉を調べれば何度でもルームを作り直せる

△ボタンで扉を調べる



⬆別のルームへ行きたいときは、そこにつながる扉を調べよう。

マップカードで扉を開く



⬆表示されたノルマ（→P.251）に合ったマップカードを選ぶ。

カードに応じたルームが完成



⬆マップカードで作り出された内容のルームへ自動的に移動する。

ワールドマップで自分の位置を確認

フィールドでSELECTボタンを押すか、メニュー画面で「ワールドマップ」を選ぶと、現在いる階層内のルームの配置図（ワールドマップ）を見ることができる。それまでに通った各ルームのつながりかたがひと目でわかるので、こまめに確認するといい。なお、△ボタンでワールドマップの拡大・縮小ができる。



⬅◎ボタンを押せば、カーソルを合わせているルームに入るためのノルマが表示される。

現在いるワールドと階層

現在いるルーム名



カーソルを合わせているルーム

ルームの名前と説明。ルーム名の部分の色は、使ったマップカードの色と同じになっている。

ワールドマップ

ルームの配置図。それまでに通ったルームと、そこに隣接するルームが明るく表示される。ルームの形と線の色の意味は以下のとおり。

- ソラやリクがいる部屋
- 入室前の通常ルーム
- 入室前のイベントルーム（つぎに向かうルームは周囲が光る）
- 入室前の『未知なる宝の部屋』（未知なる宝のキーカードを持っていると周囲が光る）
- 入室後の通常ルーム
- 入室後のイベントルーム
- 『一時の休息』のルーム
- 『モーグリルーム』

線の色	意味
赤	通ったことがない
黄	通ったことがある
青	入口ホールか出口ホールにつづく

マップカードは5色にわけられている

ルームクリエイションで使用できるマップカードは全部で29種類あり、カードのフチの色によって5つのカテゴリにわかれている。それぞれのカードには数字が書かれていて、同じ絵柄でも数字の異なるカードが手に入ることがあるのだ。なお、キーカード以外のマップカードは合計99枚まで持てる。



⬅マップカードはバトルで現れた敵を全滅させたときに手に入れることができる。



➡王冠マークがついた「スペシャルドア」を開けるには、対応するキーカードが必要。

マップカードの見かた

フチ
カードのカテゴリを表す。赤、緑、青、金、紺の5色がある。



絵柄
カードの種類を表す。

数字
0～9のいずれか。扉を開けるときのノルマに影響する。

マップカードのカテゴリ

色	内容	カードの例
赤	出現する敵シンボルやプライズなどに影響が出る	•静じゃくなる闇 •プレミアルーム
緑	カードの数字が高くなるなど、ソラやリクが有利になる	•武力へのめざめ •ていたいの間
青	宝箱やショップなどがルーム内に設置される	•やすらぎの宝 •一時の休息
金	特別な扉を開けるために必要になる	•みちびきのキーカード •未知なる宝のキーカード
紺	キーカード以外のノルマをクリアできる	•ランダムジョーカー

マップカード画面の見かた

メニュー画面で「マップカード」を選ぶと、持っているマップカードの種類や枚数を確認したり、捨てたりできる画面になる。キーカード以外のマップカードは、99枚持っていると新しく手に入れることができなくなるので、この画面でこまめに整理しておこう。



カードの枚数
左がマップカードの所持数、右が持てる最大数（つねに99）。

カーソルを合わせているカード

ルームのデータ
カーソルを合わせているカードで作り出されるルームのデータ。★が多いほど、ハートレス（敵シンボル）が多く、ルームが広い。

カテゴリごとの枚数
R（赤）、G（緑）、B（青＋紺）、！（金）の各カードの所持数。

数字ごとの枚数
カーソルを合わせているカードの数字別の所持数。数字を選んで◎ボタンを押すと、その数字のカードを1枚捨てられる（マップカードを20枚未満にはできない）。

持っているカードの種類
持っているマップカードの一覧。リスト上部のマークを選べば、そのカテゴリのカードだけが表示される。

ルームの説明
カーソルを合わせているカードで作り出されるルームの説明。

扉を開けるためのノルマ

扉を調べると、マップカードの数字や色を示したノルマが表示される。ノルマを満たすカードを使えば、その扉を開けられるのだ。通常の扉は1枚のカードで開くが、スペシャルドアの大半には複数のノルマが設定されており、その場合は左から順にノルマをクリアしていくことになる。

ノルマの表示の見かた

フチの色・絵柄
どの色のカードでも使える
同じ色のカードを使う
同じ絵柄のカードを使う

数字
指定以上の数字または0のカードを使う(※1)
指定以下の数字のカードを使う
指定と同じ数字のカードを使う
数字の合計がノルマ以上になるまで0以外のカードを使う

※1……スペシャルドアの場合は数字が0のカードは使えない

ノルマ

扉を開けるのに必要なマップカードの指定。

持っているカード

持っているマップカードの一覧。L1ボタンとR1ボタンでカテゴリを切りかえ可能。



カードインフォメーション

カーソルを合わせているカードのなかで、持っている数字が白く表示される。

カード名、枚数、説明

カードを選んで◎ボタン



数字ごとの枚数

選んだカードの数字別の所持数。数字を選んで◎ボタンを押すと、そのカードを使う。

ノルマの決まりかた

通常の扉のノルマは、「その扉のあるルームを作り出したカードの数字+1」以上になる(10以上になった場合は「0=」に変更される)。ただし、右記のようなルームでは、扉のノルマが特殊なルールで決まるのだ。一方、スペシャルドアのノルマは階ごとに決められている。

扉のノルマが特殊なルールで決まるルーム

- ◆ランダムジョーカーのカードで作り出したルームでは「直前に作り出していた通常ルームの扉のノルマ+1」以上
- ◆別の階から訪れて最初に入ったルームでは「1↑」
- ◆『未知なる宝の部屋』では「入るときに使った最初のカードの数字+1」以上

上級者のための ULTIMANIA COLUMN イベントルームを出たときのノルマ

イベントルームを出たときに自動的に作られるルームでは、扉のノルマが右記のようになる。ちなみに、各階の最後にある(『乗り越えし者の休息』が作られる)ルームへ通じる扉のノルマは、その手前のルームを先に作っていた場合にかぎり、つねに「0=」だ。

該当するルーム	扉のノルマ
その階の最後のイベントルームを出たあとの『乗り越えし者の休息』のルーム	「イベントルームへ入る直前に作り出していた通常ルームの扉のノルマ+1」以上
その階の最後以外のイベントルームを出たときに自動的に移動した『見知らぬ部屋』	「イベントルームへ入るときに使った最初のカードの数字+1」以上

通常とは異なる特別なルーム

特定のマップカードを使うと、以下のような特別なルームに入れる。いずれも何らかのメリットを得られるルームばかりなので、おおいに活用していこう。

イベントルーム

各ワールドに1～3部屋あり、先へ進むにはすべてのイベントルームに入らなければならない。入るためには対応するキーカードが必要。

セーブポイントがあるルーム

一時の休息のカードで作ったルームや、『乗り越えし者の休息』のルームが該当。セーブポイントが設置されていて、敵は出現しない。

宝箱が置かれたルーム

やすらぎの宝、守られし宝、いつわりの宝のカードで作られたルーム(宝物部屋)には、宝箱が置かれている。ただし、使ったカードによっては、敵が現れたり、ニセモノの宝箱が置いてあったりするのだ。また、未知なる宝のキーカードで入れるルームにも宝箱が置かれている。



←宝物部屋も『未知なる宝の部屋』も、ソラ編でしか入ることができない。

モーグリショップがあるルーム

モーグリルームのカードで作り出せる。中央にいるモーグリに話しかけて、モーグリポイントでカードパック(バトルカードが5枚入った袋)を買ったり、手持ちのバトルカードを売ってモーグリポイントに交換したりできるのだ(→P.382)。また、このルームを作って、そこにいるモーグリにはじめて話しかけると、アタックカードが5枚入ったカードパックをもらえる。



←最初に、カードを買うかモーグリポイントに換えるかを選ぶ。

カードを買う



袋の色

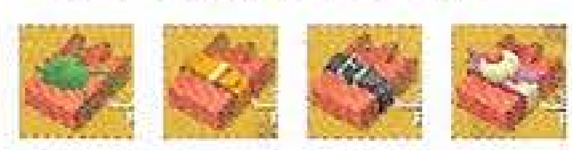
パックに入っているカードのカテゴリを表す。3色混合のカードパックは、1枚ごとにカテゴリがランダムで決まる。

色	入っているカード
赤	アタックカード×5
青	マジックカード×5
緑	アイテムカード×5
3色	上記のいずれか×5

所持モーグリポイント

カードパックと値段

ベルトはカードパックのランクを示す。値段は袋の色とベルトで決定(→P.383)。



低 ランク 高

持っているカードの枚数

◎ボタン

ポイントをためる



カードの性能と数字ごとの枚数

カーソルを合わせているカードのデータと、数字別の所持数。数字を選んで◎ボタンを押すと、そのカードをモーグリポイントに交換できる。

もらえるモーグリポイント

所持モーグリポイント

売れるカードの種類

売ることができるバトルカードの一覧。モーグリポイントに交換したいカードの種類をカーソルで選ぶ。

フィールド上にあるギミック

フィールドには、武器でたたいたり乗ったりできる仕掛け(ギミック)がたくさん設置されている。ワールドごとに10種類前後のギミックがあり、その効果もさまざまだが、以下のようにおおまかにタイプわけができるのだ。大半のギミックにはオートロックオンが働くので、それを目安にして探してみよう。ちなみに、1個のギミックにつき、プライズやカードは1回ずつしか出現しない。

たたくとプライズやカードが出るもの

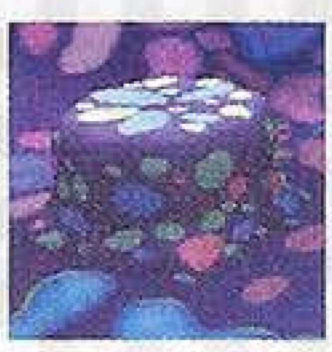
武器でたたくと、HPボール、モーグリポイントボール、バトルカードのいずれか(リク編ではHPボールのみ)が出現する。一部の大きなギミックは、コンボフィニッシュを当てないと、プライズやカードが出ない。なお、ほかのタイプに分類されるギミックも、たたくとプライズやカードが出る場合が多い。





乗るとプライズなどが出るもの

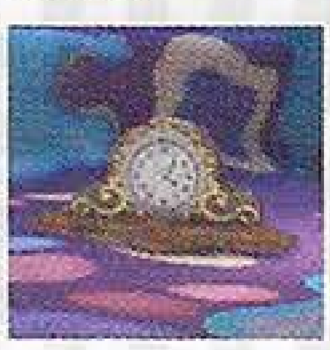
ジャンプで跳び乗ると、HPボール、モーグリポイントボール、バトルカードのいずれか(リク編ではHPボールのみ)が出現する。たたいて火を消してからでないと乗れないものも。


たたくと敵を攻撃できるもの

武器でたたくと、周囲にいる敵シンボルを攻撃できる。ギミックの種類によって、ダメージ(→P.281)を与えて気絶状態にする、ストップ状態にするなど、攻撃の内容は異なる。





投げると敵を攻撃できるもの

△ボタンで持ち上げたあと、◎か△ボタンで敵シンボルに投げつけて攻撃できる。箱やタル、カボチャの形をしており、★マークが描かれたものとカボチャはダメージ(→P.281)を与えて気絶状態にする、？マークが描かれたものは混乱状態にする、というちがいがある。





こちらを攻撃してくるもの

矢、触手、刃などでソラやリクを攻撃してくる。ほとんどのものは武器でたたくだけで壊せるが、こちらが攻撃されるとダメージを受けたり混乱状態になったりするので注意しよう。





先へ進むためのもの

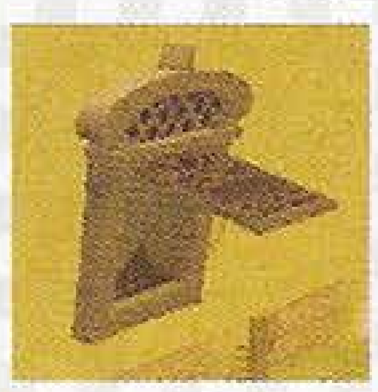
ワンダーランドでは、ルーム内の扉に植物のツタがからまっていることがある。そういった扉を開けるには、同じルーム内にある紫の花をコンボフィニッシュで壊さなければならない。



そのほか、ホロウバスティオンのエレベータや、ワンダーランドのハスの葉なども、先へ進むためのギミックに分類される(→P.243)。

ジャンプで渡るための足場

オートロックオンされないので正確にはギミックではないが、アグラバーやデスティニーアイランドの壁には小さな屋根が設置されていて、ジャンプで反対側へ行くときの足場にできる。



ただし、しばらく乗っていると屋根が下がってソラやリクが落ちてしまう。跳び乗ったら、立ち止まらずにすばやくジャンプしよう。

ガイダンス その5

バトルの流れ

物語を進めていくと、さまざまな敵と戦うことになる。敵に負けてばかりだと先へ進めないので、そうならないためにもバトルの基本ルールを覚えておこう。

バトルの進めかた

通常のルームでのバトルは、下の写真のような流れで行なわれる。フィールドにいる敵シンボルは仮の姿で、バトルになったときにはちがう種類の敵も出現することが多い。バトル中にどんな敵が現れるかは、ワールドごとに決まっているのだ。なお、イベントルームや出口ホールでも、イベントの途中で敵と戦うことがあるので気をつけよう。

敵に触れるか武器でたたく



⬆ルーム内では敵シンボルに接触するか攻撃を当てるとバトル開始。

カードを使って戦う



⬆バトルフィールドに切りかわり、つぎつぎに現れる敵と戦う。

敵を全滅させるか逃げると終了



⬆すべての敵を倒すかエスケープすれば、フィールドにもどる。

2種類のエンカウント方法

敵シンボルに触れてバトルになることを「接触エンカウント」、敵シンボルを武器でたたいてバトルになることを「攻撃エンカウント」と呼ぶ。攻撃エンカウントだと、最初に出現する敵が「ダメージを受けつつ気絶した状態」になるので、バトルを有利に進められるのだ。ただし、宝箱に隠れている敵や、イベント中にバトルがはじまる敵に対しては、攻撃エンカウントを仕掛けられない。



⬅敵シンボルを攻撃するときには、オートロックオンの機能が働く。

プレミアコラム

ギミックや宝箱に敵がひそんでいることも

特定のルームには、敵(バレルスパイダー)が化けているタルや、敵が隠れている宝箱が置かれていることがある。そういったものをたたいたときや調べたときは、ひそんでいた敵と戦うことになるのだ。残りHPが少ない場合は、むやみにタルをたたいたり宝箱を開けたりしないほうがいいだろう。なお、通常の敵シンボルとちがい、該当するタルや宝箱に触れるだけならバトルにならない。



⬅バレルスパイダーは武器でたたくと通常エンカウント、ギミックを投げ当てると攻撃エンカウントになる。



➡『いつわりの宝』のルームにある3個の宝箱のうち2個はニセモノで、開けると敵が飛び出してくる。

バトル中の画面の見かた

バトル中は、フィールドにいるとき以上に多くの情報が表示される。なかでも、操作キャラクターや敵が使うバトルカードの種類と数字はとくに重要なので、バトル中はつねに注目しておきたい。なお、ソラ編をはじめた直後には、バトルにおける操作方法が説明されるので、それを参考にしてなるべく早いうちに操作に慣れておこう(→P.242)。

ストックカード

ストック(→P.268)しているカード。操作キャラクターのものは画面左上、敵のものは右上に表示される。

使用できるストック技

ストックしてあるカードで出せるストック技(→P.269)の名前。

ストックカードの合計

ストックしてあるカードの数字の合計。これと、ストックカードの種類によって、出せるストック技が決まる。



HPゲージ

操作キャラクターの最大HPと残りHP。残りHPが1/4以下だと、顔の表情が変わって赤く明滅する。



敵のHPゲージ

(オート)ロックオン中の敵の最大HPと残りHP。最大HPが200より高いと、「長いゲージがあと何本分残っているか」を示す短いゲージも表示される。短いゲージは1本で200のHPを表す。





インフォメーション

経験値やモーグリポイントの増減量、所持量などが表示される。

カードを使った敵

カードを使って技を出した敵には、赤いカードのシルエットが一瞬浮かび上がる。

カードリボルバー

装備中のデッキ(→P.264)に組みこんでいるカードが円形状に並んだもの。選択中のカードと、その前後にある3枚の合計4枚のみが表示される。

敵のデッキ

デッキを持つボス敵とのバトルでは、画面右下にそのデッキが表示される。

カードの残り枚数

表示中のカテゴリ内で、カードリボルバーに残っているバトルカードの枚数。

エネミーカードの効果

使用中のエネミーカードの効果名と、効果が切れる条件(→P.263)。操作キャラクターが使ったものは画面左下、敵が使ったものは右下に表示される。

使用中のカード

技を出すために使われたカード。操作キャラクターと敵のどちらか一方のものだけが表示される(複数の技が同時に出ることはない)。

バトル中の■ボタンでの移動

バトル中に■ボタンでの移動（ソラはドッジロール、リクは高速ステップ）を行なうと、動作をはじめた一瞬あとから動作を終える少し前まで、敵の攻撃が当たらなくなる。これを利用すると、本来なら回避できないような攻撃もかわすことができるのだ。

■ボタンでの移動中の無敵時間の目安

- ◆ソラのドッジロールは「ソラが前方へ飛びこんでから左手を地面に着くまで」が無敵
- ◆リクの高速ステップは「リクの足が地面から離れているあいだ」が無敵（ただし、Dモードのときは無敵にならない）



⬅敵から離れたり相手の背後を取ったりしたいときなどに活用しよう。



➡リクの高速ステップは移動距離も長く、かなり使い勝手がいい。

敵を全滅させたときにはカードが出る

出現した敵を全滅させるとバトルが終了し、最後にマップカードを入手できる。また、バトル中に倒した敵はプライズ（→P.272）を落とすが、敵を全滅させたときには、出現していたプライズやカードをまとめて拾えるのだ。



⬆最後の敵を倒すと、マップカードが1枚出現する。



⬆その後、出現していたプライズやカードが自動的に吸い寄せられる。

バトルから逃げる「エスケープ」のやりかた

バトル開始時の操作キャラクターの前方と後方には、バトルフィールドの外へ伸びる道（エスケープゾーン）がある。このエスケープゾーンで外に向けて移動しようとするとエスケープゲージが表示され、ゲージが満タンになるまで（約2秒間）移動をつづければ敵から逃げられるのだ。ただし、逃げようとしているときに、敵の攻撃を受けたりして移動が中断されると、エスケープゲージが消えて最初からため直しになってしまうので注意しよう。なお、ボス敵とのバトル中など、エスケープができない状況もある。



⬅エスケープゾーンでバトルフィールドの外へ向けて移動をつづける。

ゲージが満タンになる

移動が中断される



⬆約2秒後にはエスケープゲージが満タンになり、バトルから逃げられる。



⬆エスケープゲージが消えて、最初からやり直すことに。



ガイダンス その 6

バトルカードを使いこなそう

バトルカードとは、その名のとおりバトルをしている最中に使うカードのこと。バトル中に技を出すには、技の種類に応じたバトルカードを使う必要があるのだ。

バトルカードの使いかた

敵とのバトルでは、そのときに装備しているデッキ(→P.264)のなかに入っているバトルカードを使って戦うことになる。しかし、ソラ編では最初から持っているバトルカードがとても少ない(→P.292)。使える技を増やすためにも、以降のページで紹介している方法でバトルカードを集めていこう。一方のリク編では、ワールドごとに装備するデッキの内容が決まっているため、ソラのようにバトルカードを集めてデッキを組む必要はない。

カードを集める



⬆バトルカードはいろいろな方法で手に入る。積極的に集めよう。

デッキを組む



⬆使いたいカードをデッキに入れたら、忘れずにデッキを装備する。

組んだデッキで戦う



⬆技を出すときは、その技のカードを選んで◎ボタンを押す。

バトルカードのカテゴリ

バトルカードは、使ったときの効果に応じて右のような8つのカテゴリに分類される。このなかでもっとも手に入りやすいのは、武器で攻撃できるアタックカードだが、それだけでは倒しにくい敵もいるので、別のカテゴリのカードも活用していきたい。

バトルカードの見かた



フチ
カードのカテゴリを表す。

絵柄
カードの種類を表す。

数字
0〜9のいずれか。カードブレイクなどが発生するかどうかに影響する(→P.261)。使う技の威力や攻撃範囲には関係しない。

バトルカードのカテゴリごとのちがい

	カテゴリ	使ったときの効果
	アタックカード	武器で攻撃する
マジックカード	魔法カード	魔法で攻撃や回復などを行なう
マジックカード	召喚カード	召喚キャラクターを呼び出して戦ってもらう
	アイテムカード	特定のカテゴリのカードを瞬時にリロードする
	フレンドカード	仲間キャラクターを呼び出して一緒に戦ってもらう
	ギミックカード	ソラやリクにとって有利な状況を発生させる
	エネミーカード	特殊な効果を発生させる
	スペシャルカード	特殊な効果を発生させる

バトルカードを入手する方法

バトルカードを手に入れたいときは、以下のような方法で集めよう。バトル中に使う機会が多いアタック、マジック、アイテムの各カードは、敵と戦っているだけでは入手できない。こまめにギミックをたたいたり、モーグリショップを利用したりすること。

ギミックから出現させる

入手できるカード　アタック　マジック　アイテム

ギミックを武器でたたいたり上に乗ったりすると、たまにバトルカードが出現する。どんな種類のカードが現れるかは、ワールドごとに決まっているのだ(→P.377)。また、「ルームごとに設定された枚数」のバトルカードが出現したあとは、ルームを作り直さないかぎりカードが現れなくなる。ちなみに、敵とのバトルがはじまると、そのときに出現していたカードは消えてしまう。



⬅現れたカードはルーム内を跳ねまわるので、追いかけて拾うこと。

モーグリショップで入手する

入手できるカード　アタック　マジック　アイテム

モーグリルームのマップカードで作り出されるモーグリショップでは、モーグリポイントと引きかえに5枚入りのカードパックを買うことができる。しかも、各ショップではじめてモーグリに話しかけたときには、アタックカードのカードパックを無料でひとつもらえるのだ。



⬆モーグリルームのカードを使うたびに、アタックカードのカードパックをもらうことができる。



⬆各ショップでは、最大16袋のカードパックが販売されている。ほしいカテゴリのカードパックを買おう。

宝箱を開けて手に入れる

入手できるカード　アタック　マジック　アイテム　エネミー　スペシャル

宝物部屋や『未知なる宝の部屋』に置かれた宝箱を開ければ、何らかのバトルカードが手に入る(カードのかわりに新しい技を覚えることもある)。出現するカードの種類はワールドごとに異なるため(→P.378)、はじめて訪れたワールドでは、宝箱の置かれたルームを作るといい。さらに、特定の条件を満たしたあとにしか現れない宝箱もあるので、忘れずに取りに行こう(→P.469)。



⬅ギミックとちがい、宝箱のなかのカードは自動的に入手できる。

敵に何らかの技を当てる

入手できるカード　フレンド

ソラやリクが、仲間と行動をともにしているあいだは、技で敵を攻撃したときに、ランダムでフレンドカードが出現する。フィールド移動時に画面左上のHPゲージ横やメニュー画面などに表示されるキャラクターが(ソラ編ではさらにプルートも)、フレンドカードとして現れるのだ。ただし、プルート以外のフレンドカードは、合計で5枚手に入れると、そのバトル中は出現しなくなる。



⬅攻撃エンカウントによるダメージでカードが出現することも。

バトル中に特定の条件を満たす

入手できるカード ギミック

一部のボス敵と戦っているときに特定の条件を満たすと、ギミックカードが出現する。「ある状況で敵に技を当てる」「敵のカードをカードブレイクする」「ボス敵の周囲にいる敵を倒す」など、条件は相手ごとにまちまちだ(→P.367)。フレンドカードとちがい、ギミックカードは条件さえ満たせば1回のバトル中に何枚でも出現する。ただし、カードリボルバー内にギミックカードがあるときや、ギミックカードの効果が発生しているときは、新しいカードが出現しない。また、フレンドカードとギミックカードは、同時には出現しないので覚えておこう。



⬅バトルの相手によっては、特定の技を当てるだけでギミックカードが出現する。



➡ソラ編とリク編では、ギミックカードの出現確率が異なることもあるので注意。

敵を全滅させる

入手できるカード エネミー

バトルで敵を全滅させたときには、マップカードのかわりにエネミーカードが出現することもある。出現するのは「最後に倒した敵」のカードで、ノーマル敵とのバトルではたまにしか出現しない。一方、大半のボス敵とのバトルでは、倒したときにその敵のエネミーカードがかならず手に入るのだ。ちなみに、ボス敵のエネミーカードは、捨てたりショップで売ったりできない。



⬅ノーマル敵のエネミーカードの出現確率は2〜4%と極めて低い。

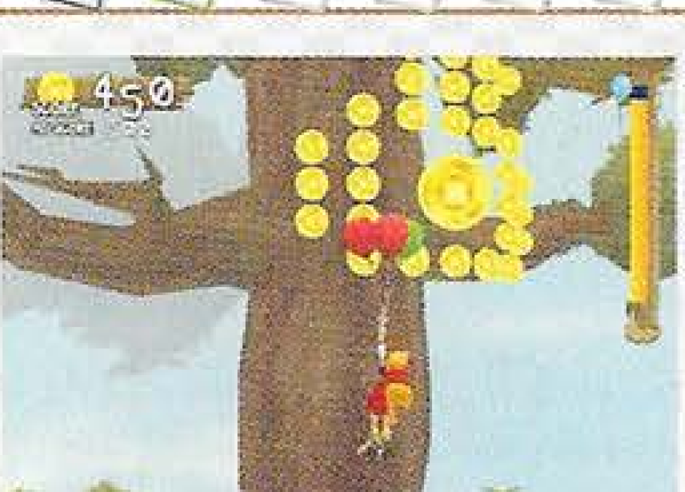
特定のイベントを進める

入手できるカード アタック マジック アイテム

ソラ編では、イベント中にバトルカードを渡されることがある。そのさいに入手できるカードは、種類だけでなく数字も固定されているのが特徴だ。なお、100エーカーの森では、ミニゲームをクリアしたりワールド自体をクリアしたりするとバトルカードがもらえる(→P.314)。



⬆イベントによっては、会話している相手を呼び出す召喚カードをもらえることもある。



⬆100エーカーの森には5種類のミニゲームがあり、合計7枚のバトルカードを手に入れられる。

『ラッキーバウンティー』を使う

入手できるカード アタック マジック アイテム

プルートのフレンドカードを使って『ラッキーバウンティー』という技を出すと、現れたプルートが地面を掘って、バトルカードを見つけてくれることがある。見つかるカードは、そのバトルでリロード不能(→P.262)になっていたアタック、マジック、アイテムの各カードのいずれかだ。新しいカードが手に入るわけではないが、バトル中のピンチを確実に救ってくれるだろう。



⬅プルートのカードは、ソラ編でしか手に入らない。

カードを解禁して入手できるようにする

ギミック、宝箱、モーグリショップのカードパックのそれぞれから出現するバトルカードの種類は、いくつかの候補のなかからランダムで決まる。しかし、ほとんどのカードは、特定の条件を満たして解禁（→P.376）しておかないと、出現の候補からはずされてしまう。たとえば、モーグリショップで値段の高いカードパックを買えば、本来なら貴重なバトルカードが手に入るはず。ところが、まだ解禁されていないカードが多い場合は、それらが出現の候補には含まれないため、期待していたようなカードが手に入らないということも起こるのだ。手に入れたいカードは、P.362〜366を参考にして早めに解禁しておこう。



⬅基本的に、特定の宝箱やイベントで手に入れたカードが解禁される。



➡解禁されたカードが少ないと、買い物をしても中身に期待できない。

バトルカードで戦う仕組み

バトル中は、装備したデッキに入っているバトルカードを使って技を出し、敵を攻撃していく。カードリボルバーにカードがなくなったらリロード（→P.262）を行なって、使ったカードを復活させよう。これをくり返すのが、基本的な戦いかただ。

バトルカードを使うときの注意

- ◆装備しているデッキにセットしていたカードしか使えない
- ◆一度使うとリロードするまで使えなくなる
- ◆使うタイミングによっては技を出せないこともある（→P.261）

デッキを装備する



⬆デッキチェック画面の「デッキセット」でデッキを装備。

バトルでカードを使用



⬆L1・R1ボタンなどでリボルバーを回転させ、◎ボタンで使う。

なくなったらリロード



⬆カードがなくなったら、リロードカードを使ってリロードしよう。

プレミアコラム

敵が使ってくるカードについて

ソラやリクと同じように、敵もカードを使って技を出す。ただし、ノーマル敵と一部のボス敵はデッキを持っておらず、数字の異なる同じ種類のカードを使って攻撃を行なう（どのカードも何度でも使える）。出す技は、操作キャラクターとの位置関係などによって変化するのだ。そのほかのボス敵は、それぞれ専用のデッキを持っており、数種類のカードを使いわけて攻撃を仕掛けてくる。



⬅デッキを持っているボス敵は、アイテムカードなども使ってくる。

カードブレイクとリフレクト

操作キャラクターの技と敵の技は、同時に出ないようになっている。両者の技がぶつかりそうなときは、それぞれが出したカードの数字をもとに「カードブレイク」や「リフレクト」が発生し、どちらか(または両方)の技が止められてしまうのだ。

カードブレイク



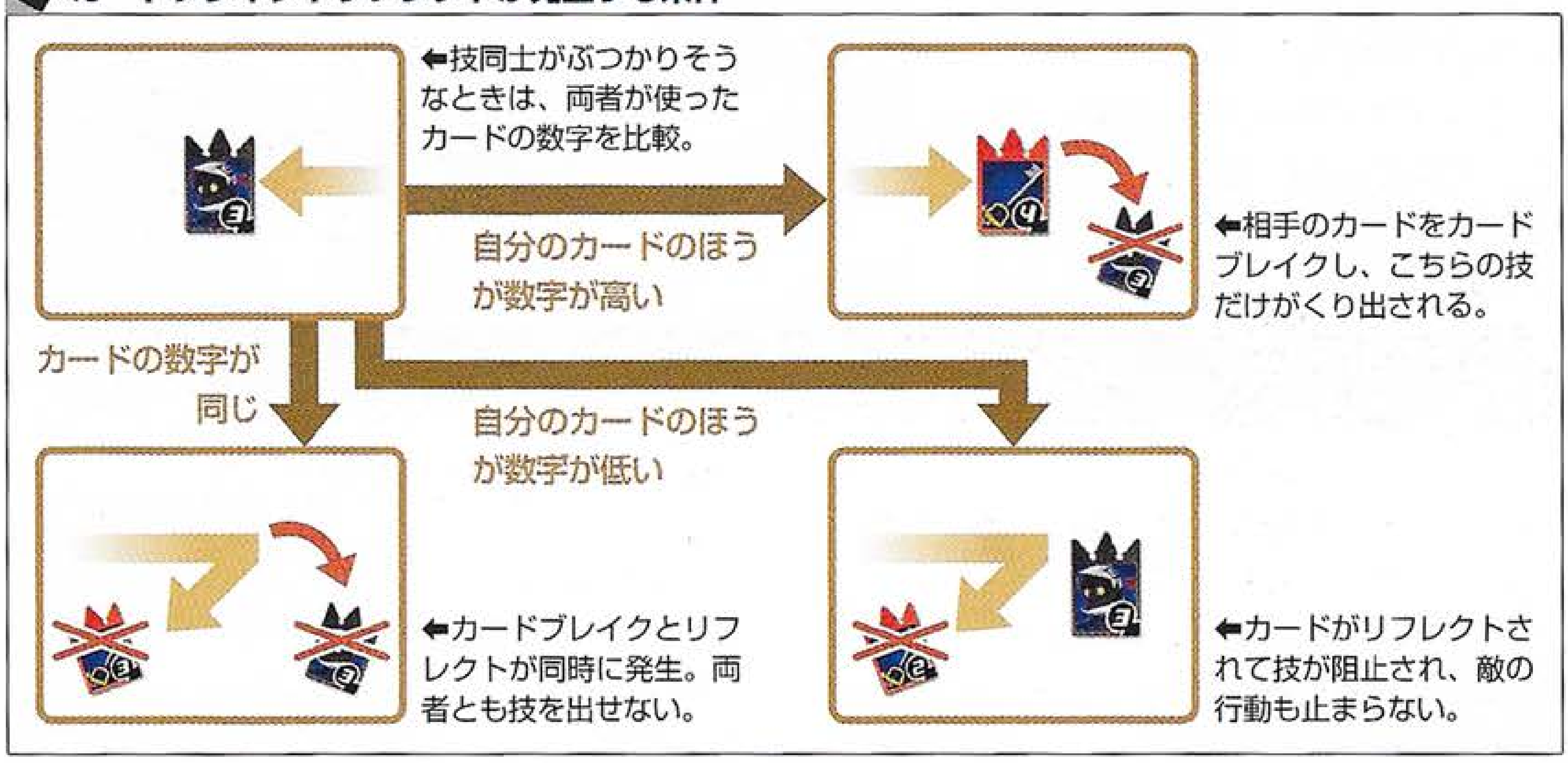
⬆相手の技を止めたうえでしばらく行動不能にし、こちらの技を出す。

リフレクト



⬆こちらの技が出ず、相手は何事もなかったかのように行動をつづける。

カードブレイクやリフレクトが発生する条件



最強かつ最弱の“0”のカード

数字が0のカードは、相手がどんな数字のカードを出していてもカードブレイクできる。しかし、カードを出したあとは、あらゆる数字のカードでカードブレイクされてしまう。「あとから出せば最強、出し終えると最弱」というわけだ。



⬆敵が技を出したあとに0のカードを使えば確実にカードブレイク可能。



⬆逆に0のカードを先に出していると、簡単にカードブレイクされてしまう。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN カードブレイクに関係するエネミーカード

右記のエネミーカードは、カードブレイクのルールを変える効果を持つ。自分がカードブレイクされなくなったり、相手のカードを確実にカードブレイクできたりと、便利なものばかりなのだ。

カード名	効果
エアパイレーツ	アイテムカードがカードブレイクされない(※1)
クリーププラント	ケアルのカードがカードブレイクされない(※1)
ジャファー	アタックカードがカードブレイクされない(※1)
ルクソード	相手のカードをかならずカードブレイクできる

※1……「そのカードを含むストックカード」もカードブレイクされない

使ったバトルカードをリロードする

バトル中に使ったバトルカードは、下記の手順を踏んで「リロード」を行なえば、カードリボルバーにもどすことが可能だ。リロードは何回でもできるが、そのつどリロードゲージを満タンにすべき回数(リロードカウント)が1増え(最大で3まで)、リロードをはじめるまでの時間が長くなってしまう。



⬅カードリボルバーには、数字の書かれたリロードカードが自動的に組みこまれる。

リロードカードを選ぶ



⬆方向キーの上を押したりして、リロードカードを選択。

リロードゲージをチャージ



⬆◎ボタンを押しつづけて、カード内のゲージをためる。

ゲージカウントをゼロにする



⬆満タンになると数字が1減り、ゼロになればリロード開始。

リロードがはじまる



⬆使用ずみのカードが1枚ずつカードリボルバーにもどる。

リロード完了



⬆カードがもどり終われば、ふたたび使用できるようになる。

リロードできないカードもある

右にあげたカードは、使用後にリロード不能となり、そのバトル中はカードリボルバーにもどせなくなる。そのぶん、リロード後に使えるカードの枚数が減ってしまうのだ。なお、ソラのアタックカードは、最後の1枚のみリロード不能にはならないため、カードリボルバーからカードがなくなることはない。

リロード不能になるカード

◆ストックカード(→P.268)の1枚目
◆アタック、マジック以外のカード(リフレクトされたアイテムカードはリロード可能)
◆ストックせずに使ったプレミアカード(→P.267)
◆『ザンテツケン』でカードブレイクされたカード(リフレクトも発生した場合はのぞく)

プレミアコラム

リロードカードを使わない特別なリロード方法

リロードカードを使う以外にも、下記の方法でカードをリロードできる。とくに、特定のアイテムカードや『ミラクルギフト』という技を使うと、リロード不能のカードを復活させたり、リロードカウントを1にもどしたりできるのだ。ただし、下記の行動の大半は、カードブレイクによって阻止されることもあるので注意。

カードをリロードできる行動

◆いずれかのアイテムカードを使う(右記参照)
◆『ミラクルギフト』や『MMミラクル』を使う
◆リクのDモードを発動させる
◆アクアタンクのカードの効果を発動させる

アイテムカードによるリロード

効果／使うカード	リロードする		リロードカウントを1にもどす
	アタックカード	マジックカード	
ポーション	○	—	—
ハイポーション	◎	—	—
メガポーション	◎	—	可能
エーテル	—	○	—
メガエーテル	—	◎	可能
エリクサー	◎	◎	—
ラストエリクサー	◎	◎	可能

※○……リロードできるカードのみリロードする
　◎……リロード不能のカードもリロードできる

エネミーカードとスペシャルカードの性質

敵の顔が描かれているエネミーカードと、王冠が描かれているスペシャルカードは、ほかのバトルカードとは異なり、使うとカードに応じた効果がしばらくのあいだ発生するという性質を持つ。カードに数字がなく、カードブレイクされないのも特徴だ。なお、これらのカードには、下の表にまとめたようなちがいがある。とくにエネミーカードは、描かれているのがノーマル敵かボス敵かによってこまかい部分に差があるので覚えておこう。

エネミーカードやスペシャルカードのちがい

要素	エネミーカード		スペシャルカード
	ノーマル敵	ボス敵	
入手方法	ノーマル敵を全滅させる	特定のボス敵を倒す、または特定の条件を満たして宝箱を開ける	特定の条件を満たして宝箱を開ける
入手枚数	種類ごとに複数手に入る	種類ごとに1枚ずつ	種類ごとに1枚ずつ
売る、捨てる	できる	できない	できない



⬆ノーマル敵のエネミーカードを集めたいなら、『デジョン』で敵を消していくのが効率的だ。

エネミーカードとスペシャルカードの使いかた

エネミーカードとスペシャルカードは、下の写真のような手順で使う。カードブレイクやリフレクトが発生しないので、使うタイミングを気にする必要がないのだ。カードを使ったときに発生した効果は、カードリボルバーの右側の表示で確認しよう（くわしくは下記参照）。ちなみに、ボス敵のなかにもエネミーカードを使ってくるものがいる。

使うカードをデッキに入れる



⬆デッキにセット。リク編では最初から組みこまれている。

バトル中にSELECTボタン



⬆カードリボルバーに表示されるカードのカテゴリが切りかわる。

カードを選んで◎ボタン



⬆効果が発生し、その名前や効果が切れる条件が表示される。

プレミアコラム

エネミーカードやスペシャルカードの効果が消える条件

エネミーカードやスペシャルカードを使うと、効果の名前とともに英単語と数字が表示される。これらは、使ったカードの効果が切れる条件と残り回数を示しているのだ。具体的には、英単語に応じた状況（右表参照）になると数字が1ずつ減っていき、ゼロになるとカードの効果は消える。

なお、数字がゼロになって効果が切れる前でも、ほかのエネミーカードやスペシャルカードを使うと、効果が上書きされて前のカードの効果は消えてしまうので注意しよう。

表示される英単語の意味

英単語	数字が減る状況
ATTACK	アタックカードを使う
BREAK	カードブレイクされる
CARD	いずれかのカードを使う
DAMAGE	ダメージを受ける
HEAL	効果が発揮される
RELOAD	カードをリロードする
STOCK	ストックカードを使う

ガイダンス その7

デッキを作ろう

「デッキ」とは、バトル中に使うバトルカードをひとまとめにした、カードの束のようなもの。思いどおりの戦いかたができるかどうかは、デッキの中身しだいなのだ。

デッキチェック画面でできること

ソラ編では、メニュー画面で「デッキチェック」を選ぶと、以下のようなコマンドを利用してデッキを自由に作りかえることができる。一方、使うデッキがワールドごとに固定されているリク編では、「ショートカット」のほかには、デッキの内容を確認する「デッキを見る」しか使えない。



⬅◉ボタンでストック技のリストの表示、L2・R2ボタンでデッキの切りかえが可能。

デッキ編集

使いたいカードをデッキに組みこんだり、使わないカードをデッキからはずしたりする。くわしいやりかたは右ページ以降を参照。



⬆デッキ内のバトルカードの並び順も変更できる。

ショートカット

バトル中にショートカットボタン(方向キーの下)を押したときに選択されるカードを決める。デッキチェック画面では、ここで指定したカードの右上に、Sマークが表示されるようになる。



⬆指定したカードをもう一度選ぶと、指定が解除される。

デッキネーム

デッキに名前をつける。ひらがな、カタカナ、英数字や記号などを選んで、最大8文字まで入力できる。文字の種類の切りかえはL1・R1ボタン、1文字削除は◉ボタン。



⬆デッキの特徴を表す名前をつけておくと、あとあと便利だ。

デッキセット

装備するデッキを選ぶ。デッキは同時に3つまで作っておけるが、装備できるのはそのうちのひとつだけなので、このコマンドで選択する。



⬆装備したいデッキを選んで◎ボタンを押せば完了だ。

デッキクリア

選んだデッキに組みこんでいるすべてのカードを、まとめてはずす。



⬆デッキを最初から組み直したいときに利用しよう。

カードデリート

持っているカードを捨てる。ボス敵のエネミーカードとスペシャルカードは捨てることができない。



⬆種類を決めたあと、数字を選んで◎ボタンを押すと捨てる。

デッキ編集画面の見かた

デッキチェック画面で「デッキ編集」のコマンドを選ぶと、下のような画面に切りかわる。この画面にはたくさんの情報が表示されているので、それぞれの意味をしっかりと覚えておこう。なお、具体的なデッキの編集のしかたは、つぎのページで説明している。



カードの枚数

左が編集中のデッキに入れている数、右がバトルカードの所持数。

編集中のデッキ名

装備中のマーク



カテゴリごとの枚数

カテゴリ別の所持数。マークの意味は以下のとおり。

マーク	意味
(赤)	アタックカード
(青)	マジックカード
(緑)	アイテムカード
(黒)	エネミーカード、スペシャルカード

デッキ内の枚数とCP

「DECK」は、左がデッキ内の枚数、右が入れられる最大数(つねに99)。「CP」は、左がデッキ内の合計CP(→P.267)、右がソラの最大CP。合計CPが最大CPを超えると表示が赤くなる。

カードイン画面



L1ボタン　R1ボタン



カードアウト画面

持っているカードの種類

持っているバトルカードの一覧。リスト上部のマークを選べば、そのカテゴリのカードだけが表示される。

デッキ内のカード

選んでいるカード

カーソルを合わせているカードの名前、データ、数字別の所持数。

選んでいるカード

カーソルを合わせているカードの名前、データ。

プレミアコラム

カードリボルバーでのカードの並び順

カードリボルバーでのカードの並び順は、右の図のようにして決まる。デッキチェック画面の末尾のカードがリロードカードの左側にくるので、ふだん使うカードを先頭から順に並べ、緊急時に使うカードは末尾に入れるといい。

デッキチェック画面



カードリボルバー



デッキの編集のしかた

デッキの編集は、ふたつの画面を切りかえながら行なう。デッキにカードを組みこむときはL1ボタンを押してカードイン画面に、デッキ内のカードをはずしたり並び順を変えたりするときはR1ボタンを押してカードアウト画面にしよう。また、デッキ編集には左下のようなルールがある。このルールの範囲内ならば、自由にカードを組みこめるのだ。

デッキ編集時のルール

- ◆装備中のデッキには、かならず1枚はアタックカードを組みこまなければならない
- ◆デッキに組みこめるカードは最大99枚まで
- ◆組みこんだカードの合計CPがソラの最大CPを超えているデッキは使えない(→P.267)
- ◆同じカードをちがうデッキに同時に組みこめる



←画面上部にはボタン操作の説明が表示されているので参考にしよう。

カードイン画面でカードを組みこむ

デッキを選ぶ



↑最初は装備中のデッキが表示されているので、L2・R2ボタンを押して編集するデッキに切りかえる。

種類と数字を選ぶ



↑カーソルを動かして、組みこむカードの種類を選んだあと、数字がいくつのカードにするかを決める。

組みこむ場所を決定



↑デッキ内の組みこみたい位置をカーソルで指定。あいだに割りこませることもできる(下記参照)。

カードアウト画面でデッキ内の調整をする

◎ボタンではずす



↑カードを選んで◎ボタンを押すとデッキからはずせる。そのカードがあった場所は空欄になる。

△ボタンで並べかえる



↑並び順を変更したいカードを選んで△ボタンを押し、移動先にカーソルを合わせて△か◎ボタン。

SELECTボタンで整頓



↑SELECTボタンで、カードのあいだにある空欄を詰めることができる。カードイン画面でも利用可能。

カードの割りこみと移動

カードをデッキに組みこむときや△ボタンで並べかえるときには、そのカードを入れる位置を指定できる。このときに、すでにカードが入っている場所を指定すると、そこにカードが割りこんで、以降のカードがうしろへズレていくのだ。ちなみに、△ボタンで右隣へ移動させると、もとの位置に空欄を作れる。



バトルカードのCP

バトルカードには、1枚ごとにCP（コストポイント）が設定されている。これは、デッキに組みこむときに影響する数値で、装備中のデッキに入れたカードのCPの合計値がソラの最大CPを超えていると、デッキ編集画面を閉じることができないのだ。

バトルカードのCPの基礎知識

- ◆各カードのCPは、カードの種類と書かれている数字によって決まる（数字がないカードは種類だけで決定）
- ◆同じ種類のカードでくらべると、書かれている数字が大きいほどCPも上がり、0のカードのCPがもっとも高くなる



⬅実用的なカードはCPが高いため、デッキにあまり多くは入れられない。



➡ソラの最大CPはレベルアップしたときに上げることができる。

プレミアカードの特徴

アタックカードとマジックカードは、プレミア化して「プレミアカード」になることがある。プレミアカードになると、以下のような特性が備わるのだ。

CPが低くなる

プレミアカードのCPは、数字が1のカードと同じ（その種類のカードの最低値）になる。そのぶんデッキに入れられる枚数が増えるわけだ。



⬅キングダムチェーンの場合、プレミア化すると数字に関係なくCPが10に。

見た目が変わって別あつかいになる



プレミアカードは、表面が光るようになり、数字が黄色になる。また、デッキ編集画面では、同じ種類のカードとは別の場所にまとまる。

モーグリショップでの売値が変わる

プレミア化すると、モーグリポイントと交換したときにもらえるポイントの量が変わる（→P.383）。場合によっては減ってしまうことも。

使用後にリロードできなくなる

プレミアカードは、一度使うとリロード不能になる。ただし、ストックカード（→P.268）の2〜3枚目にすればリロード不能にならないのだ。

プレミアカードの入手方法

プレミアカードの入手方法はふたつある。ひとつは、バトル中にプレミアプライズを拾い、手持ちのカードをプレミア化する方法（→P.272）。もうひとつは、モーグリショップのカードパックで最初からプレミア化されているものを入手する方法だ。

プレミアボーナスを利用



⬆プレミアプライズを拾うと、バトル後にカードを1枚プレミア化できる。

モーグリショップで受け取る



⬆カードパックのなかに、プレミアカードが入っていることがある。



バトルカードのストック

バトルカードは、1枚ずつ使うだけでなく、「ストック」をして2〜3枚をまとめて使うこともできる。ストックを上手に活用できれば、大きな戦力になるはずだ。

カードをストックする流れ

バトル中に△ボタンを押すと、選んでいるカードが画面上部にストックされる。ストックしたカード(ストックカード)を使うと、各カードの技を連続して出せるのだ。さらに、特定の条件を満たすようにカードをストックすれば、「ストック技」という独自の技を出すこともできる。

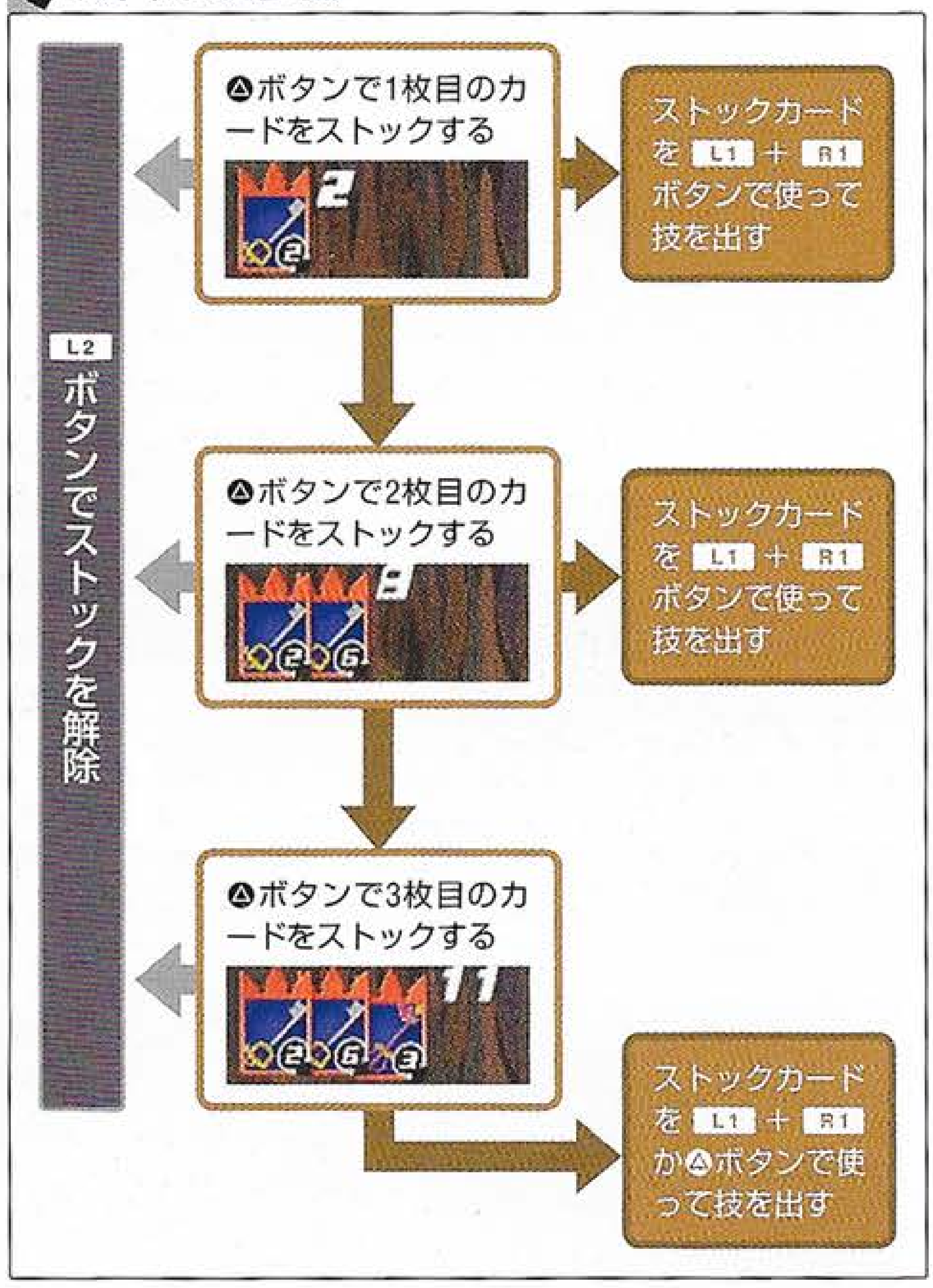


⬅ストックカードは、HPゲージの右に小さく表示される。



➡カードは一度に3枚までストックして使える。

ストックのしくみ



ストックして使ったカードの特徴

ストックカードは、右下のような特徴を持っている。なかでもとくに重要なのが、カードの数字が合計されるという点。数字が合計されることで、相手のカードをブレイクしやすく、自分のカードをブレイクされにくくできる。ノーマル敵が相手なら、数字の合計が10以上のストックカードを使うと、カードブレイクされずに技を出せるのだ。



⬅数字が低いカードをストックしてブレイクを防ぐ、という利用法も。

ストックカードの特徴

- ◆各カードの数字の合計によって、カードブレイクやリフレクトの判定が行なわれる
- ◆それぞれの技を通常よりも短い間隔で出せる
- ◆ストックカードの1枚目がリロード不能になる
- ◆2〜3枚目に入れたプレミアカードがリロード不能にならない

ストック技を使うための手順

特定の組み合わせでカードをストックしてから使うと、ストック技を出せる。ストック技を出すためには、あらかじめ技を覚えたり、必要なカードを集めたりといった準備が必要だが、カードを1枚ずつ使っていくときよりも、強力な攻撃ができるのだ。

ストック技を覚える

ストック技は、事前にその技を覚えておかなければ使用できない。ソラは80種類以上のストック技を使えるが、最初から覚えているのはごくわずかだ。右記の方法で、使用できる技を増やそう。一方、リクは最初から覚えているストック技がなく、途中で覚えられるものも極めて少ない。

ストック技の覚えかた

- ◆レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ
- ◆特定のイベントを見る
- ◆特定の場所で宝箱を開ける
- ◆特定のバトルカードを入手する

必要なカードをストックする

ストック技を覚えたら、必要なカードをデッキに組みこもう。必要なカードは、ステータス画面などで技を選んで◎ボタンを押せば確認できる。基本的に、指定された順番どおりにカードをストックしなければならないので注意しておきたい。なお、必要なカードが2枚のストック技は、ほかのカードを同時にストックしていても、技を発動させることが可能だ。



⬅アタックカード3枚で出るストック技は、数字の合計が指定されている。

ストック技を出す条件の例

- ◆同じ種類のアタックカード3枚
- ◆ちがう種類のアタックカード3枚
- ◆ファイア＋ファイア
- ◆ストップ＋グラビデ＋エアロ
- ◆召喚カード＋魔法カード＋ジャック

ストックしたらL1＋R1ボタンか△ボタンで発動

バトル中にカードを正しくストックすると、ストックカードの上に技の名前が表示される。その状態でL1＋R1ボタン（ストックカードが3枚のときは△ボタンでも可）を押せば、ストック技を出せるのだ。





リアクションコマンドで追加攻撃を出せることも

一部のストック技は、動作の途中で△マークが表示されたときに△ボタンを押せば、攻撃を追加したり効果を大きくしたりできる。ただし、それ以外のときに△ボタンを押すと、技が途中で終わることもあるので注意。







ガイダンス その9

属性と特殊効果

ほとんどの攻撃には、物理や炎といった性質によって分類された「属性」が設定されている。また、相手を気絶させたり混乱させたりする「特殊効果」を持つ攻撃もあるのだ。

攻撃が持つ属性の種類

属性には、右の表の5種類がある(技ごとの属性はP.390〜408に掲載)。このうち「無属性」はあくまでも属性の名前で、"属性がない"という意味ではないので注意。



⬅デッキ編集画面では、そのアタックカードで基本技を出したときの属性を確認できる。



➡ストック技の属性と、ストックしたカードで出せる基本技の属性に、関連性はない。

属性を持つ攻撃

属性名	その属性を持つ基本技が出せるカード	その属性を持つストック技
物理	•キングダムチェーン •デザイアーランプ •ソウルイーター　など	•リフレクトレイド
炎	•ライオンハート •ファイア •ムーシュー　など	•ファイガ •ファイアレイド •メガフレア　など
氷	•ダイヤモンドダスト •ブリザド •ダンボ　など	•ブリザガ •ブリザドレイド •アクアスプラッシュ　など
雷	•エグザミネイション •フォトンデバッガー •サンダー	•サンダラ •サンダガ •サンダーレイド
無	•メタルチョコボ •過ぎ去りし思い出 •アリエル •アラジン　など	•スライドダッシュ •エアロガ •グーフィートルネド •超究武神覇斬　など

属性との相性によって変わる要素

バトルで戦う多くの敵には、右の表のような属性との相性が設定されている。これによって、属性を持つ攻撃で与えるダメージ量が変わるのだ。相性によっては、その属性の攻撃を当てると、ダメージを与えたうえで気絶させることができる場合もある。

属性との相性の種類

相性	内容
半減	受けるダメージ量が半分になる
無効	ダメージを受けない
吸収	本来受けるはずのダメージ量ぶんHPが回復する
弱点	受けるダメージ量が1.5倍になる
気絶	本来のダメージを受けたうえで気絶する

プレミアコラム

属性との相性が変わるエネミーカード

敵とちがって、ソラやリクには属性との相性は設定されていない。しかし、特定のエネミーカードを使ったときは、カードの本来の効果が発生するだけでなく、ソラやリクの属性との相性が変化してしまうのだ(→P.281)。相性が変わっても画面上では確認できないので注意しておこう。なお、敵はエネミーカードを使っても相性が変化することはない。



⬅エネミーカード使用時に変化する相性は、ジミニーメモやDレポートに書かれている。

特殊効果で不利な状態にさせる

いくつかの技は、相手に不利な状態を発生させる「特殊効果」を持つ。発生する状態には下の表のような種類があり、いずれも時間が経つと自然に解除される。特定の特殊効果を無効化する敵も多いので注意しておこう。ちなみに、下記以外にも、一部のルームでは、敵が眠っていることがある（気絶と同じ状態）。



⬅気絶またはフリーズ状態のときに左スティックやボタンを連続で入力すると、解除までの時間が短くなる。

特殊効果で発生する状態の種類

状態名	内容	敵に発生させる技や方法	ソラやリクに発生させる技や方法
気絶	気を失って行動不能になる。攻撃を受けると解除される	•『スタンインパクト』•『トルネド』•『ブラウドロアLv2～3』•『MMミラクル』•リク（Dモード時）のコンボの2段目•攻撃エンカウントする　など	•ブラックファンガスの『ダークポイズン』•ラクシーヌの『ライトニングボルト』•リク＝レプリカの『連続斬り』　など
ストップ	時間が止まって行動不能になる。その間のダメージは解除後にまとめて受ける	•『ストップ』•『ストプラ』•『ショータイム』（ストプラの効果）•特定のギミックで攻撃する　など	（発生しない）
バインド	その場から移動できなくなる（攻撃はできる）。攻撃を受けると解除される	•『バインド』	（発生しない）
混乱	操作方向と移動方向が反転する。敵の場合は、操作キャラクターを見失う	•『コンフュ』•『パラダイススタンプ』•『インヴァースバースト』•ゼクシオンのカードを使用中に攻撃する　など	•アースラの『バブルボール』•リク＝レプリカの『ダークオーラ』•特定のギミックに攻撃される
テラー	操作キャラクターから逃げるように移動する	•『テラー』	（発生しない）
フリーズ	凍って行動不能になる。攻撃を受けると解除される	•『フリーズ』（凍っているあいだに攻撃すると大ダメージを与えられる）	•ヴィクセンの『フリーズ』

ダメージや位置に関する特殊効果

特殊効果のなかには、下記のように、ふだんとはちがったダメージの与えかたをするものや、相手を消滅させたり引き寄せたりするものがある。これらの特殊効果は、ソラやリクだけが利用可能で、敵が使うことはできない。割合ダメージやデジョン効果は、無効化する敵もいるが、HPが多い敵をすばやく倒す手段として役立つはずだ。

割合ダメージ

『グラビデ』『グラビラ』『グラビガ』が持つ効果で、「相手の残りHPの○%」のダメージを与える。そのため、残りHPが多いほどダメージ量が増す。



デジョン効果

『デジョネーター』『デジョン』が持つ効果で、残りHPに関係なく相手を一撃で消し去る。レクセウスのカードを使っているときにも発生。



シンクロ効果

『シンクロ』が持つ効果で、周囲の敵のHPを、ロックオンしている敵の残りHPと同じになるまで下げる。ノーマル敵にしか効かない。

マグネ効果

『マグネスパイラル』が持つ効果で、相手を自分の近くまで引き寄せる。身体が大きな敵や動かない敵などには無効化される。



ガイダンス その10

プライズを拾おう

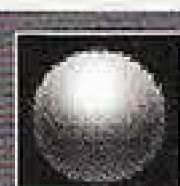
「プライズ」とは、ギミックをたたいたときや敵を倒したときに出現する、ボールや宝石などのこと。プライズを拾うと、HPを回復させたり経験値を獲得したりできるのだ。

プライズの種類

プライズは、以下のような5つのタイプに分類される。このうち、EXPプライズ、HPボール、モーグリポイントボールにはサイズのちがいがあり、大きいものほど拾ったときのメリットも大きくなるのだ。どのプライズも、出現してから約12秒後には消えてしまうので、その前に近づいて拾うようにしよう。

EXPプライズ

経験値を獲得できる。基本的に、ノーマル敵はEXPプライズを1～3個落とす。サーチゴーストのカードを使っているときに攻撃した敵は、落とすEXPプライズの内容が変わる(→P.369)。

形 / サイズ			
小	+1	+5	+1400
中	+10	+30	
大	+60	+99	

HPボール

HPが回復する。同じサイズのHPボールでも、フィールドで拾ったときとバトル中に拾ったときでは、回復量がちがう。

形 / サイズ		
	フィールド	バトル中
小	最大HPの3%回復	3回復
大	最大HPの5%回復	10回復

モーグリポイントボール

モーグリポイントが手に入る。ちなみに、ソラが転ぶと、所持モーグリポイントのうち約10%分(最大で500)のボールをバラまく。

形 / サイズ	
小	+4
大	+10

プレミアプライズ



バトル終了時に、デッキに入っているカードを1枚だけプレミア化できる「プレミアボーナス」が発生する。



⬅デッキ内のプレミア化できるカードがルーレット形式で回転。



➡◎ボタンで止めたカードがプレミア化される。⊗ボタンでキャンセルも可能。

ルーレットプライズ



敵を全滅させたときに手に入るマップカードを、22枚の候補のなかからルーレット形式で選べる。



⬅敵を全滅させると、マップカードが回転しはじめる。



➡◎ボタンで止めたカードが手に入り、色&数字別の所持数が1増える。

プライズを出すためには？

プライズは、以下のような方法で出現させることができる。手に入れたいプライズがあるなら、それが出現する行動を何度もくり返そう。なお、下記の内容は基本的にソラ編のもので、リク編だとモーグリポイントボールとプレミアプライズは出現しない。

敵を倒す

出現するもの　EXP　プレミア　ルーレット

バトル中に現れた敵は、倒すとEXPプライズを落とす。その個数およびサイズは、敵の種類と倒した階によって変わるのだ。また、EXPプライズと同時にプレミアプライズやルーレットプライズを落とすこともある。プレミアプライズの出現確率は0.1%(『プレミアルーム』だと10%)。一方、ルーレットプライズは、『ルーレットルーム』にかぎり15%の確率で出現する。



⬅基本的に、強い敵であるほど経験値の獲得量が多いEXPプライズを落とす。

ホワイトマッシュルームを喜ばせる

出現するもの　EXP　HP　プレミア

『ホワイトルーム』に現れるホワイトマッシュルームは少々変わった敵で、特定の属性を持つ技を当てると喜び、3回喜ばせると姿を消す(→P.419)。そのときに、EXPプライズに加えて、HPボールやプレミアプライズを周囲にバラまくのだ。ただし、プレミアプライズを出すのは、そのバトルで最初に3回喜ばせた(またはデジョン効果で倒した)ホワイトマッシュルームのみ。



⬅本来ならまれにしか出現しないプレミアプライズを、確実に入手できる。

ギミックをたたくか、上に乗る

出現するもの　HP　モーグリ

フィールドにあるギミックを武器でたたいたり上に跳び乗ったりすると、HPボールやモーグリポイントボールが出現する。プライズの種類や個数はランダムで決まり、何も出ないことや、プライズのかわりにバトルカードが出現することもあるのだ。なお、ひとつのギミックからプライズやカードが出るのは1回だけだが、ルームを作り直せばふたたび出現するようになる。



⬅ギミックに近づくとオートロックオンが働くので、武器でたたきやすい。

特定の技を使う

出現するもの　HP　モーグリ

右記の技を使うと、HPボールやモーグリポイントボールが出現する。『ラッキーバウンティー』では、リロード不能になったカードが現れることもあるのが特徴(→P.259)。そのほか、一部のボス敵は、攻撃を当てたりパーツを壊したりするとHPボールなどを落とす場合がある。

プライズが出現する技

技名	内容
パラダイス	バンビがジャンプしながら敵を踏みつつ、HPボールを出す
ラッキーバウンティー	プルートが地面を掘り返して、HPボールやモーグリポイントボールなどを出す
ストームリーパー	アラジンの攻撃を受けた敵から、モーグリポイントボールが出現する
スラストラッシュ	△ボタンを連打すると、ピーター・パンが攻撃した敵からモーグリポイントボールが出現する



リクの能力

リク編では、物語やルームクリエイションのシステムをはじめ、多くの部分がソラ編と異なっている(→P.336～338)。ここではバトルに関する相違点を説明していこう。

ソラとの大きなちがい

バトルにおいて、ソラとリクには以下のようなちがいがある。これらの要素があるために、リク編ではソラ編とは異なる戦いかたが必要となるのだ。なお、Dモード、スピードブレイク、デュエルの3つの要素は、地下12階出口ホールでのアンセムとの戦いが終わるまでは利用できないので注意。

ステータスの種類がちがう

リクには最大CPがなく、そのかわりにアタックポイントやダークポイントという数値が設定されている。アタックポイントは攻撃で敵に与えるダメージ量を、ダークポイントはDモードの持続のしやすさを決めるものだ。

Dモードを発動できる

バトル中にDPをためると、闇の力を解放して「Dモード」を発動することができる。Dモードのあいだは、基本技が強くなったり、使えるストック技が増えたりして、戦闘能力が上がるのだ。



⬆Dモード時は、かつて闇にとらわれていたときと同じ姿に変わる。

スピードブレイクが利用できる

リク編では、敵がカードを使った直後にカードブレイクすると「スピードブレイク」が発生し、そのあとに行なう攻撃が強化されるほか、DPのたまる量が通常よりも多くなる。



⬅Dモードを発動したいときは、スピードブレイクを狙っていくと効率的。

デュエルに持ちこめる

敵が使ったカードと同じ数字のカードを使うと、その敵と1対1でカード勝負をする「デュエル」を発動できる。この勝負に勝てば、デュエル技という必殺技を放つことが可能。



⬅デュエル中は、相手が出してくるカードをつぎつぎとブレイクしていく。

デッキが固定されている

リクが使うデッキの内容は、冒険するワールドごとに決まっていて、カードの追加や並べかえができない。例外は、ボス敵を倒したときに入手したエネミーカードが、どのワールドでも使用可能になることぐらいだ。

カテゴリ	デッキに組みこまれるカード
アタックカード	ソウルイーターのみ。数字や枚数はワールドごとに異なる
アイテムカード	特定のワールドでは、ポーションかハイポーションが組みこまれる
エネミーカード	ノーマル敵のカード0～2枚(種類はワールドごとに変化)と、それまでに手に入れたボス敵のカードすべて

リロードゲージのチャージが不要

リクのリロードカードにはカウントが書かれておらず、選択して◎ボタンを押した瞬間にカードのリロードがはじまる。

移動能力がちがう

ソラよりも速く走れるうえに、ジャンプも高い位置まで届くが、移動技は覚えられない。

Dモードの発動と解除

Dモードとは、リクのなかに眠っている闇の力を解放して姿が変わっている状態のことで、下記のような流れで発動できたり解除されたりする。基本的に、Dモードになっているときのほうが有利に戦えるので、仕組みを覚えて、手早く発動できるだけでなく、長つづきさせられるようにもなっておきたい。



⬅リク編のバトルでは、たまっているDPの量がHPゲージの右上に表示される。

START

DPをためる

バトル開始時のDPはゼロだが、ダメージを受けたり敵のカードをカードブレイクしたりすると、DPがたまる。逆に、自分のカードがカードブレイクされるとDPが減ってしまう。

Dモードが発動する

カードブレイクしてDPが30以上になるか、DPが30以上のときにアタック、アイテム、フレンドのいずれかのカードを使うと、Dモードが発動し、カードが自動的にリロードされる。発動時に使ったカードでは技を出せないので、アイテムカードのような貴重なカードで発動させるのは避けたい。



⬆Dモードが発動すると、リクが空中に浮かび上がり1回転して姿を変え、リロードがスタート。

DPが減っていく

Dモードが発動すると、HPゲージの横のDPの量が、リクのステータスのダークポイントと同じ値に変化する。その後、Dモード中にダメージを受けたり自分のカードがカードブレイクされたりすると、DPが減っていくのだ。なお、リクのステータスのダークポイントはレベルアップ時に増やせる。



⬆Dモード中はDPをためることができない。敵の攻撃に注意して、DPを減らさないようにしよう。

Dモードが解除される

DPがゼロになると、リクは通常の状態にもどる。もう一度発動させたいなら、DPをため直そう。また、バトルが終わったときもDモードは解除される。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN DPが増減する量の法則

DPが増える量や減る量は右記の条件で決まる。Dモードを早く発動させたいときや長く維持したいときは、数字の高いカードを使っていくといい。



⬅DPを手早くためたいときは、数字の合計が高いストックカードやスピードブレイクを活用しよう。

状況	DPの増減量	
	通常時	Dモード時
カードブレイクする	お互いのカードの数字の差だけ増える(最大9まで)。スピードブレイクに成功したときは、さらに5増える	増減しない
カードブレイクされる	お互いのカードの数字の差だけ減る(最大9まで)。ただし、数字が0のカードでカードブレイクされたときは減らない	
ダメージを受ける	1増える	5減る

Dモードになることのメリット

Dモード時は、リクの能力が以下のように変わり、戦闘能力を大きく上げることができる。とくにボス敵とのバトルでは、これらの長所を活かして攻めていくのがオススメだ。

技の威力や動作などが変わる

アタックカード1枚で出せる基本技は、動作が変化し、敵に与えるダメージが増えるほか、コンボの2段目に相手を気絶させる効果が加わる。また、フレンドカードを使ったストック技やデュエル時に放つ技が変わり、威力が上がったり特殊効果が追加されたりするのだ。

使用できるストック技が増える

通常時だとフレンドカードを利用したストック技しか出せないが、Dモード時ならアタックカードによるストック技も使用できる。



⬅アタックカードによるストック技は、数字の合計で何が出るかが決まる。

高速ステップの性能が変わる

■ボタンでの高速ステップは、Dモード時には移動距離が伸び、ステップを中断して技を出すことも可能になる。そのかわり、移動中は無敵にならなくなってしまう。

通常時



Dモード時



⬆性能だけでなく動作も変わる。Dモード時の高速ステップは、身体を横回転させながら移動するのだ。

2段ジャンプができる

ジャンプ中に⊗ボタンを押すと、そこからさらに小さくジャンプ(2段ジャンプ)して、ロックオン中の敵の背後にまわりこむ。また、2段ジャンプ中には専用の基本技が使える(→P.407)。



⬆オートロックオン中でも、2段ジャンプで敵の背後をとれる。

Dモードになることのデメリット

Dモードは、単に戦闘能力が上がるだけではない。発動させているときには右記のようなデメリットも生じるのだ。とくに、高速ステップ中に無敵にならない点には注意しておきたい。とはいえ、これらの欠点をおぎなう以上のメリットを得られるので、Dモードにならないように戦う必要はないだろう。

Dモード発動によるデメリット

- ◆走る速度が少し遅くなる
- ◆ジャンプできる高さが少し低くなる
- ◆高速ステップの移動中に無敵にならなくなる
- ◆アイテムカードが一時的にカードリボルバーから消える

プレミアコラム

Dモードが発動するときのスキに注意

Dモードの発動時に使ったカードは、リクが姿を変える動作中にカードブレイクされる恐れがある。カードブレイクされると、そのぶんだけDPが減り、通常の姿にもどってしまうのだ。



⬅数字の低いカードだと、発動するときに阻止される可能性が高い。

スピードブレイクによる影響

敵がカードを使った直後にすばやくカードブレイクすると、「スピードブレイク」になる。スピードブレイクには以下のような利点があるので、積極的に狙っていこう。

スピードブレイクの特徴

- ◆直後に出る基本技やコンボの動作が速くなり、与えるダメージ（威力補正）も1.5倍になる
- ◆DPの増加量が5増える



⬅スピードブレイクが成立すると、画面に英文字とDPの増加量が出る。

デュエルの仕組み

敵の使ったカードを、同じ数字のカードでカードブレイクしようとしたときには、🅐ボタンで「デュエル」に持ちこむことができる。デュエルでは、相手が出してくるカードを制限時間内にすべてブレイクできれば勝ち、できなければ負けになるのだ。なお、ダークボールのカードを使うと、数字が同じカードを使わなくてもデュエルを発動できる。

デュエルのこまかいルール

- ◆リロード可能なカードが8枚以上ないと開始できない
- ◆開始時に、リクと相手のストックカードが解除される
- ◆デュエル中にギミックカードは使えない
- ◆デュエル中に使ったアイテムカードはリロードできる
- ◆ブレイクに成功したカードはストックされるが、デュエルに勝つとデュエル技を出すときに使われ（すべてリロード可能）、負けるとカードリボルバーにもどる

同じ数字のカードを使い🅐ボタン



⬆カードを使って、△マークが出ているあいだに🅐ボタンを押す。

カードを連続してブレイク



⬆相手のカードをブレイクしていく。途中でリロードも可能。

勝つとデュエル技が発動



⬆決められた枚数のカードをブレイクできれば、デュエル技が出る。

負けるとペナルティが



⬆時間が過ぎるとデュエルが終わり、5秒間動けなくなる。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN デュエルに関するデータ

デュエル中は、タイムリミット（制限時間）とブレイクカウント（ブレイクする必要があるカードの枚数）が画面右上に表示される。これらと、敵が使ってくるカードの数字は、右記のようなルールで決まるのだ。なお、具体的なブレイクカウントとカードの数字はP.411～466を参照。

要素	決まりかた
ブレイクカウント	敵の種類ごとに、3、5、7のいずれかで固定
タイムリミット	ブレイクカウント＋1秒
使ってくるカードの数字	リロードで復活するものを含めて、そのときにリクが使えるカード内で高めの数字と同じ（→P.466）



ワンポイントアドバイス 1

ワールド内を効率よく進む方法

マップカードの色と数字はバランスよく残す

POINT 1-1

扉を開けるときには、マップカードを数字が1のものから順に使う必要はない。カードの色ごとに0～9のカードが1枚ずつ残るようにしながら使っていこう。また、ランダムジョーカーのカードは、ノルマが厳しいスペシャルドアを開けるときのために、できるだけ温存しておくこと。



⬆1～6のカードのなかで2枚以上あるものから使うといい。7～9のカードは手に入れにくいので注意。



⬆ノルマの数字が大きくなってきたら、0のカードを使って「1↑」にもどしておこう。

『一時の休息』のルームは重要な場所の近くに

POINT 1-2

一時の休息のマップカードを使うと、セーブポイントの置かれたルームが作れる。セーブポイントではHPも回復できるので、ボス敵とのバトル前に利用しよう。ほかにも、宝箱を開けたりカードパックを買ったりする前にセーブしておき、望みのカードが出なかったらリセットしてやり直すという活用法もある。



⬅ボス敵と戦うルームの手前に作り出して、セーブとHP回復を行なおう。

宝物部屋はこまめに作るべし

POINT 1-3

ソラ編では、宝物部屋を作れるマップカードを各ワールドで1～2枚ずつ使って、新しい技やカードを手に入れていこう。トラヴァースタウン以外のワールドでブラックルームのカードを使い、そこに現れるブラックファンガスを全滅させれば、やすらぎの宝のカードが確実に入手できるので、覚えておくといい。



⬅各ワールドで宝箱を開けていけば多くのストック技を覚えられる。

マップカードを集めるなら序盤の階で

POINT 1-4

手持ちのマップカードが減ってきたら、バトルをくり返して集め直そう。そのさいには、敵が弱い序盤の階で戦うと手間がかからない。あるいは、経験値は得られないものの、ストック技『デジョン』で敵を倒すのもオススメだ。なお、ソラ編では、出現するマップカードの種類と確率がワールドごとに大きく異なるので、あらかじめP.381で確認しておこう。特定のマップカードがほしいなら、ルーレットプライズを利用するのもひとつの手だ。



ワンポイントアドバイス 2

敵とのバトルで勝つためのコツ

複数の敵をまとめて攻撃しよう

POINT 2-1

多くの技は、(オート)ロックオン中の相手の周囲にいる敵も攻撃に巻きこめる。そのため、敵が密集しているときに技を出せば、たくさんの敵に効率よくダメージを与えることができるのだ。ただし、敵にカードブレイクされるとつぎつぎに攻撃されて危険なので、なるべく数字の高いカードを使いたい。



←密集している敵を狙うときには、R2ボタンによる手動のロックオンが役に立つ。

カードの数字が低いならストックでカバー

POINT 2-2

使いたいカードの数字が低い場合は、ほかのカードと一緒にストックして使えば、数字が合計されるためカードブレイクされにくくなる。とくに、ノーマル敵はストックをせず0のカードも使わないので、数字の合計が10以上のストックカードならば絶対にカードブレイクされないのだ。



←大事なカードは、ストックを利用して数字の合計を高くしてから使うようにしよう。

ソラやリクを成長させる指針

POINT 2-3

レベルアップしたときは、ソラ編ならHPよりも最大CPを優先的に上げるのがオススメだ。ストック技は最低でも『ソニックレイヴ』までは覚えておこう。リク編では、ダークポイントは30近くあれば十分なので、アタックポイントを中心に上げていくといい。

エネミーカードはバトルのたびに使う

POINT 2-4

ノーマル敵とのバトルでも、エネミーカードは積極的に使おう。右の表にあるカードはとくに便利なので、ソラ編ではデッキに組みこんでおくと頼りになるはずだ。



←バトルがはじまったら、すぐにエネミーカードを使うようにしたい。

ノーマル敵とのバトルで役立つエネミーカード

カード名	使いかた
シャドウ	各カードの数字を上げて、カードブレイクされる可能性を減らす
バウンシーワイルド	遠くにあるプライズやカードを拾えるため、ムダな移動をしなくてすむ
ジャファー	カードブレイクを防いで、数字の低いアタックカードも活用できるようにする
マレフィセントドラゴン	攻撃面を強化する。チャージの遅さはアイテムカードなどでカバー



ワンポイントアドバイス3

デッキの性能を活用するには？

3つのデッキを使いわけよう

POINT 3-1

ソラ編では、3つまでデッキを作れるので、目的別に複数のデッキを準備して、使いわけていきたい。『ファイナルブレイク』『ソニッククレイヴ』『デジョン』『リーサルフレーム』『トルネド』などといった強力なストック技が、🔺ボタンを連打するだけで出せるようにカードを並べておくのがオススメだ。また、さまざまな敵と戦うことを考えて、メインで使う技とは別の属性を持つ技も出せるように、デッキを編集しておくと安心できる。



⬆種類や数字を考えてアタックカードを並べれば、ストック技を出しやすくなる。



⬆『デジョン』を連発したいなら、こんなふうにマジックカードを並べるといい。

デッキ内のカードは30枚以上を目安に

POINT 3-2

ソラ編では、リロードを行なっているあいだは攻撃の手を止める必要があるので、相手に攻めこまれるスキができてしまう。それを避けるためにも、デッキに組みこむカードは多めにして、リロードの回数を減らそう。デッキ内の枚数が多いとリロードにかかる時間が長くなるが、その欠点をカバーするためにアイテムカードも組みこんでおきたい。

プレミアカードを活用しよう

POINT 3-3

数字が高いカードでも、プレミア化されていればCPが低くなり、デッキに組みこみやすい。特定のカードをプレミア化したいなら、『プレミアルーム』や『ホワイトルーム』を利用するといい。これらのルームでは、敵を倒したときにプレミアプライズが出現しやすくなっているのだ(→P.273)。



⬅プレミアカードのCPは、同じ種類で数字が1のカードと等しくなる。

バトルカードの収集はモーグリショップで

POINT 3-4

バトルカードを集めたければ、まずはモーグリポイントをかせごう(→P.471)。そして、モーグリショップへ行き、ほしいカードが含まれるカテゴリのカードパックを買いまくるのだ。これだと、ギミックや宝箱から集めるよりも効率がいい。ただし、ほしいカードの出現を解禁しておくことを忘れずに。



⬅ひとつのモーグリショップで、最大85枚のバトルカードが手に入る。

THE SYSTEM DATA FOR AN EXPERT

上級者のためのシステムデータ集

バトルの仕組みをさらに深く知りたければ、以下のデータにも目を通しておいてほしい。これらの情報をもとにして新たな戦略を考え出し、バトルを有利に進めよう。

ソラとリクの移動能力

ソラとリクでは、移動速度やジャンプの高さなどに以下のような個人差がある。

ジャンプできる高さ

キャラクター			高さ
ソラ	通常	『ハイジャンプ』なし	2.0
		『ハイジャンプ』あり	2.7
	ワイトナイトのカードの効果中	『ハイジャンプ』なし	4.0
		『ハイジャンプ』あり	5.3
リク	通常	通常時	3.0
		Dモード時	2.7
	ワイトナイトのカードの効果中	通常時	5.9
		Dモード時	5.2

移動速度

キャラクター		1秒あたりの移動距離	
		歩き	走り
ソラ	通常	1.3	6.2
	ラクシーヌのカードの効果中	2.2	10.5
リク	通常時	1.3	6.5
	Dモード時	1.3	6.0

ドッジロールや高速ステップの無敵時間

動作	無敵時間
ドッジロール	◉ボタンを押してから0.2秒間
高速ステップ	◉ボタンを押してから0.7秒間

※「ジャンプできる高さ」や「移動速度」の表内の値は、ソラの身長を1.5としたときのもの

ダメージ量の法則

敵をすばやく倒したいなら、ダメージ量の算出方法を知り、大ダメージを与えられるようになっておきたい。さらに、属性やエネミーカードの性質も活用できれば完璧だ。

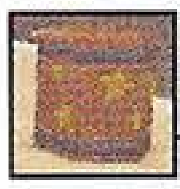
ダメージ量の算出方法

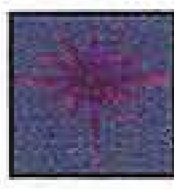
攻撃側のアタックポイント
×技の威力補正
×エネミーカードによる補正
×属性との相性による補正

※ソラのアタックポイントは10
※計算の都合上、算出結果よりも実際のダメージ量が少なくなる場合もある

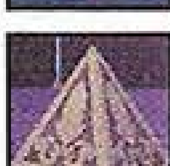
攻撃エンカウントした敵に与えるダメージ量

攻撃エンカウントの方法	『ダメージアップルーム』	左記以外のルーム
武器でたたく、下記以外のギミックを使う	80%	10%
下記のギミックを使う	90%	55%


★マークが描かれたタル


アトランティカの爆発するウニ


ハロウィンタウンのカボチャ


ホロウバスティオンのピラミッド

属性との相性が変わるエネミーカード

カード名	属性				
	物理	炎	氷	雷	無
ハデス	—	半減	気絶	—	—
フック	—	気絶	—	半減	—
リク	—	半減	半減	半減	—
アンセム	—	半減	半減	半減	—
ゼムナス	—	半減	半減	半減	半減
シグバール	—	半減	半減	半減	半減
ザルディン	—	半減	半減	半減	半減
ヴィクセン	—	気絶	無効	—	—
レクセウス	半減	—	無効	—	弱点
ゼクシオン	—	半減	半減	半減	半減
サイクス	—	半減	半減	半減	半減
アクセル	—	無効	気絶	—	—
デミックス	—	—	無効	半減	半減
ルクソード	—	半減	半減	半減	半減
マールーシャ	弱点	半減	半減	半減	半減
ラクシーヌ	—	—	—	無効	弱点

レベルアップの条件

レベルアップに必要な経験値の量と、「ストック技」や「アタックアップ」のボーナスが選べるレベルは以下のとおり。なお、「ストック技」や「アタックアップ」を選ばなかった場合、これらのボーナスの選択権がつぎのレベルアップ時へ先送りされる。ただし、その状態でも、1回のレベルアップではひとつのボーナスしか選べない。

ソラが「ストック技」を選択可能になるレベル

順番	レベル	覚えられるストック技
1	2	スライドダッシュ
2	7	スタンインパクト
3	12	ストライクレイド
4	17	ファイナルブレイク
5	22	ザンテツケン
6	27	ソニックレイヴ
7	32	リーサルフレーム
8	37	トルネド
9	42	ラストアルカナム
10	47	ホーリー
11	52	ラグナロク
12	57	メガフレア

※選択しないままレベルアップをつづけても、ストック技を覚える順番は変わらない

リクが「アタックアップ」を選択可能になるレベル

レベル	選択後のAP	レベル	選択後のAP	レベル	選択後のAP
2	11	23	18	44	25
5	12	26	19	47	26
8	13	29	20	50	27
11	14	32	21	53	28
14	15	35	22	56	29
17	16	38	23	59	30
20	17	41	24		



ソラとリクが各レベルになるのに必要な経験値(累計)

レベル	必要な経験値	レベル	必要な経験値	レベル	必要な経験値	レベル	必要な経験値
2	25	27	27725	52	192925	77	620625
3	61	28	30861	53	204161	78	644961
4	125	29	34225	54	215825	79	669925
5	225	30	37825	55	227925	80	695525
6	369	31	41669	56	240469	81	721769
7	565	32	45765	57	253465	82	748665
8	821	33	50121	58	266921	83	776221
9	1145	34	54745	59	280845	84	804445
10	1545	35	59645	60	295245	85	833345
11	2029	36	64829	61	310129	86	862929
12	2605	37	70305	62	325505	87	893205
13	3281	38	76081	63	341381	88	924181
14	4065	39	82165	64	357765	89	955865
15	4965	40	88565	65	374665	90	988265
16	5989	41	95289	66	392089	91	1021389
17	7145	42	102345	67	410045	92	1055245
18	8441	43	109741	68	428541	93	1089841
19	9885	44	117485	69	447585	94	1125185
20	11485	45	125585	70	467185	95	1161285
21	13249	46	134049	71	487349	96	1198149
22	15185	47	142885	72	508085	97	1235785
23	17301	48	152101	73	529401	98	1274201
24	19605	49	161705	74	551305	99	1313405
25	22105	50	171705	75	573805		
26	24809	51	182109	76	596909		

※そのレベルになるのに必要な経験値は「そのレベル×そのレベル×4+ひとつ下のレベルになるのに必要な経験値」で算出されている(レベル1~2をのぞく)

















#2

キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ SIDE
KINGDOM HEARTS Re : Chain of Memories SIDE

シナリオ [ソラ編]





















ソラ編の特徴

ソラ編は本作のメインとなるストーリー。タイトル画面で「ニューゲーム」を選べば、すぐにプレイをはじめることができる。

物語　忘却の城のなかに作られた世界を冒険する

ソラ編では、主人公のソラを操作して、忘却の城と呼ばれる不思議な建物を冒険することになる。忘却の城は13階まであり、1階から順に上の階へのぼっていく。

それぞれの階での流れは下のとおり。ワールドカードによって生み出された世界を冒険していくのだが、どの階でどのワールドが選べるかは、右の図のようにいくつかのグループにわかれている。また、階数とワールドは、それぞれ下記の要素に影響するのだ。



ワールドを選ぶ
⬅手持ちのワールドカードから1枚を選び、訪れるワールドを決めよう。



ワールドを冒険
➡選んだワールドで敵と戦いながら、右ページの要領で冒険する。



ワールドクリア
⬅出口まで行けば、城のホールへ自動的に移動。ホールでイベントが起こることもある。

階数とワールドが影響すること

階数が影響すること	●ワールドマップ(ルームのつながり)の形 ●敵のステータス ●モーグリショップの品ぞろえ
ワールドが影響すること	●出現する敵の種類 ●イベントルームでの展開 ●設置されるギミックの種類 ●入手できるカードや技の種類



ワールド内での手順　3個のイベントルームを順にまわっていこう

本作に登場するワールドの多くは、ディズニー作品がモデルになっている。その舞台は海の底や砂漠の街などバラエティ豊かだが、基本的な攻略手順はどのワールドでも同じ。各ワールドには1〜3個のイベントルームがあり、「キーカード」と呼ばれるマップカードを使って、イベントルームを順にまわっていけば、ワールドをクリアできるのだ。

プロローグ



⬆『見知らぬ部屋』で、物語の序章となるイベントがはじまる。終了後にはじまりのキーカードを入手。

→

1番目のイベントルーム



⬆はじまりのキーカードで入ることができる。イベントが終わると、みちびきのキーカードを入手。

→

2番目のイベントルーム



⬆みちびきのキーカードで入ることができる。イベントが終わると、真実へのキーカードを入手。

3番目のイベントルーム



⬆真実へのキーカードで入れる。ボス敵とのバトルが行なわれることが多い。バトル後はエピローグへ。

→

エピローグ



⬆そのワールドの物語のエピローグ。終了後は、『乗り越えし者の休息』のルームへ自動的に移動する。

→ **ワールドクリア!**



仲間　バトル中は仲間が力を貸してくれる

基本的にソラは、ひとりで敵と戦っていくことになる。しかし、特定の条件(→P.379)を満たすと、バトル中に「フレンドカード」というカードが出現し、それを使えば、仲間を呼び出して力を借りることができるのだ。一緒に戦ってくれるキャラクターは下の表の8人で、それぞれのフレンドカードは出現するワールドや時期が決まっている。



⬅『ワイルドクラッシャー』など、ストック技のなかには、フレンドカードが必要なものもある。

フレンドカードが出現するワールドと時期

仲間の名前	出現するワールド	フレンドカードが出現する時期
ドナルド	(すべて)	いつでも(11階出口ホールでのイベント終了時から、12階出口ホールでのラクシーヌとのバトル開始時までのあいだは出現しない)
グーフィー		
プルート	(すべて)	トラヴァースタウンの1番目のイベントルームを訪れたあと
アラジン	アグラバー	アグラバーを訪れたあと
アリエル	アトランティカ	アトランティカの2番目のイベントルームを訪れたあと
ジャック	ハロウィンタウン	ハロウィンタウンを訪れたあと
ピーター・パン	ネバーランド	ネバーランドの1番目のイベントルームを訪れたあと(2番目のイベントルームを訪れてから3番目のイベントルームを訪れるまでのあいだは出現しない)
ビースト	ホロウバスティオン	ホロウバスティオンの2番目のイベントルームを訪れたあと

シナリオページの見かた

CHAPTER 2ではソラ編、CHAPTER 3ではリク編について解説していく。物語の全体的な流れは「ストーリーダイジェスト」を、各ワールドの情報は「ワールド紹介」を参照してほしい。

ストーリーダイジェスト



Ⓐストーリー紹介
忘却の城のなかを移動するときに起こるイベントを、写真とともに紹介。イベント終了時に得られるカードやストック技も併記している。

Ⓑ訪れるワールド
その階で訪れることができるワールドを示す。複数ある場合は、手持ちのワールドカードのなかからひとつを自由に選べる。

Ⓒボス敵とのバトル
忘却の城のホールで戦うことになるボス敵の名前や、攻略法が書かれているページ、バトル終了時に得られるものを紹介。

ワールド紹介

ソラ編









※項目名のあとにある ソラ編 リク編 のマークは、その項目がソラ編(CHAPTER 2)とリク編(CHAPTER 3)のどちらに掲載されているかを示す

❶ワールドマップ ソラ編 リク編
そのワールドのルームのつながりを示した図。マップ内の記号の意味は右下のとおり。

❷ワールド固有のフレンドカード ソラ編
そのワールドでしか出現しないフレンドカード。

❸ワールド固有のアタックカード ソラ編
そのワールドの宝箱やギミックからしか出現しないアタックカード。なお、それらのアタックカードも、モーグリショップを利用すればほかのワールドで入手できる(→P.382)。

❹宝物部屋の宝箱の中身 ソラ編
宝物部屋(→P.252)を作り、部屋に置かれた宝箱をはじめて開けたときに得られるもの。2～3回目に開けたときにも特別なものが得られる場合は、頭に①～③の番号をつけて区別している(番号は、何個目の宝箱を開けたときに得られるものであるかを示す)。記載されたものを入手したあとに宝物部屋で宝箱を開けた場合は、そのワールドの宝箱から手に入るカード(→P.378)のいずれかが得られる。

❺未知なる宝の部屋の宝箱の中身 ソラ編
未知なる宝のキーカードを使って『未知なる宝の部屋』に入り、部屋に置かれた宝箱をはじめて開けたときに得られるもの。★がついたものは『KHⅡFM』をクリアしたあとにのみ、それが入った宝箱が出現する。記載されたものを入手したあとに『未知なる宝の部屋』で宝箱を開けた場合は、そのワールドの宝箱から手に入るカード(→P.378)のいずれかが得られる。

❻ランダムで出現する敵 ソラ編 リク編
ルーム内で敵とエンカウントして、バトルが発生したときに出現する敵の種類。

❼ストーリー紹介 ソラ編 リク編
そのワールドで起こるイベントを、写真とともに紹介。イベント終了時に得られるカードやストック技も併記している。左側にある などは、そのイベントが起こるイベントルームを示す(ワールドマップ内のルームの絵と対応)。

❽ボス敵とのバトル ソラ編 リク編
戦うことになるボス敵の名前や、攻略法が書かれているページ、バトル終了時に得られるものを紹介。

❾ギミック紹介 ソラ編 リク編
ルーム内に設置されるおもなギミック。「武器でたたいたときにプライズやカードが出現するもの」「ソラやリクが上に乗ったときにプライズやカードが出現するもの」「武器でたたくことで敵を攻撃できるもの」「持ち上げて投げることで敵を攻撃できるもの」「ソラやリクを攻撃してくるもの」「特殊な性質を持つもの」の6種類にわけて紹介している。 気絶 混乱 ストップ は、そのギミックによる攻撃が持つ特殊効果を現す。

❿デッキの使いかた リク編
そのワールドで使用するデッキの内容と使いかたを解説している。なお、忘却の城のホールでボス敵と戦うときに使用するデッキについては、P.357を参照。

ワールドマップ内の記号の意味

- S ……そのワールドのスタート地点
- ……通常の扉　　……一方通行の扉
- ……イベントが終了したあと自動的に移動するルート
- ……そのワールドにあるすべてのイベントルームをクリアしたあとで通れるようになる扉
- ……忘却の城の入口ホールまたは出口ホールに通じる扉
- ……スペシャルドアを開けるのに必要なマップカード
- ……通常のルーム。そのルームに入るときに使ったマップカードの種類によって、どのようなルームになるかが決まる(→P.249)
- ……1番目のイベントルーム。入るには、はじまりのキーカードが必要
- ……2番目のイベントルーム。入るには、みちびきのキーカードが必要
- ……3番目のイベントルーム。入るには、真実へのキーカードが必要
- 未 ……未知なる宝の部屋。入るには、未知なる宝のキーカードが必要



ストーリーダイジェスト ソラ編 ①

1階～6階

ゲームスタート

1階 入口ホール

忘却の城に到着

大切な友達がここにいる——城のなかに入ったとたん、そんな予感がわき起こるソラたち。不思議に思う彼らの前に、黒いコートを着た男が姿を現し、語りはじめる。ここは、手に入れるかわりに失い、失うかわりに手に入れる場所「忘却の城」である、と。



ソラの記憶から作られたカード

黒いコートの男は、ソラに謎のカードを渡す。これを使えば、扉の向こうに新たな世界が広がり、大切な存在と再会できるのだという。ソラは男の言うがままにカードを扉の前でかざし、奥へと進んでいった。

Get トラヴァースタウンのカード



1階

トラヴァースタウン ⇒P.292

ソラたちは、かつてともに戦ったレオンやユフィと再会する。しかし、彼らもこの街も、すべてソラの記憶から作り出された幻らしい。

1階 出口ホール

アクセル登場

トラヴァースタウンを抜けたソラたちの前に、ふたたび黒いコートの男が登場。戦いがはじまろうとしたそのとき、黒いコートを着た人物がもうひとり現れた。燃えるように赤い髪をしたその男はアクセルと名乗り、不敵な笑みを浮かべてソラに戦いを挑んでくる。



BOSS BATTLE



アクセル（1回目） ⇒P.444

Get ファイア［5］のカード

ソラの心に眠る記憶

ソラの心の奥には眠っている記憶があると言うアクセル。「記憶がめざめる時、おまえは、おまえじゃなくなるかもな」という謎めいた言葉を残し、アクセルは姿を消す。

Get ワールドカード×5（アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン）



次ページへ



2階 入口ホール

ホロウバスティオンを思い出せない3人

城内を進みながら、仕掛けだらけの不気味な城を以前に探検したことを思い出すグーフィー。しかし、ソラやドナルドはまったく覚えがないと言う。そして言い出しっぺのグーフィーでさえ、その城の名前を「ホロウ――」までしか思い出すことはできなかった。



2階



アグラバー ⇒P.294　オリンポスコロシアム ⇒P.296　ワンダーランド ⇒P.298　モンストロ ⇒P.300　ハロウィンタウン ⇒P.302　のいずれか

2階 出口ホール

消えたジミニーメモの記録

ソラたちは、どうしても思い出せない不気味な城のことを、ジミニーが書いた前回の冒険の記録を見て確かめようとする。ところが、ジミニーがメモを開くと、ページはすべて真っ白になってしまっていた。これもまた、忘却の城の定めによるものなのだろうか？



城の一室

絵を描いている少女

一方そのころ、城の一室には、白い服を着た少女の姿があった。熱心に絵を描きつづける彼女の正体は、はたして……？





3階 入口ホール

みんなを励ますグーフィー

どうやらこの城では、上の階へ進むにつれて記憶が失われていくらしい。このまま進んでいいものか不安がるソラとドナルド。それに対してグーフィーは「行った場所や見たものは忘れるかもしれないけど、友達のことは忘れないよ」と言い、みんなを励ますのだった。



3階



アグラバー ⇒P.294　オリンポスコロシアム ⇒P.296　ワンダーランド ⇒P.298　モンストロ ⇒P.300　ハロウィンタウン ⇒P.302　のいずれか

3階 出口ホール

旅の目的を再確認する3人

記憶が失われていないか、ソラたちは旅の目的を確認し合うことにした。ドナルドとグーフィーの目的は、闇の扉の向こうに残った王様を捜すこと。ソラの目的は、王様と一緒にいるはずのリクを捜すこと――ちゃんと思い出せた3人は、ホッと胸をなで下ろす。



次ページへ

城の一室

暗躍する"機関"

城の一室では、アクセルと黒いコートを着た女性ラクシーヌが、ソラについて話し合っていた。闇に心を奪われてハートレスになっても、自分の意志を失わなかったソラの心――そうした心の謎を解き明かすことが、アクセルたちが所属する"機関"の目的らしい。



4階 入口ホール

見知らぬ女の子

本当に大事なことは忘れない。ソラはその証拠として、カイリから預かったサラサ貝のお守りを出して見せる。カイリとの約束を忘れないかぎり、彼女のことも忘れない……改めて思ったそのとき、ソラの記憶のなかに、白い服を着た少女の姿が一瞬だけ浮かんだ。



4階



アグラバー ⇒P.294　オリンポスコロシアム ⇒P.296　ワンダーランド ⇒P.298　モンストロ ⇒P.300　ハロウィンタウン ⇒P.302　のいずれか

4階 出口ホール

幼なじみはもうひとりいた？

先ほど頭に浮かび上がった、白い服の少女は誰だったのか。リクとカイリのほかにもうひとり、島で一緒に遊んだ友達がいたのだろうか……？　少女のことを考えるソラだったが、ドナルドとグーフィーに先をせかされ、結局思い出すことはできなかった。



城の一室
絵を描く少女の姿が映される

5階 入口ホール

少女のことを思い出すソラ

ソラは、ようやく白い服の少女のことを思い出した。リクやカイリとともに4人で遊んでいたが、ある日突然いなくなってしまった女の子――それが彼女だったようだ。上の階へ行けばもっと思い出せるかも、と期待を抱きつつ、ソラは先へと進んでいく。



5階



アグラバー ⇒P.294　オリンポスコロシアム ⇒P.296　ワンダーランド ⇒P.298　モンストロ ⇒P.300　ハロウィンタウン ⇒P.302　のいずれか

5階 出口ホール

少しずつよみがえる記憶

少女は絵を描くのが好きだった。彼女に絵を描いてもらうため、リクとケンカしたこともあった……少女のことを少しずつ思い出していくソラ。黒いコートの男が言っていた「手に入れる代わりに失い、失う代わりに手に入れる」とは、このことなのだろうか？



次ページへ



城の一室

アクセルたちの計画

ソラが少女について思い出しはじめたのは、アクセルたちの計画によるものだった。彼らは"機関"を自分たちで支配するためにソラを利用しようとしているのだ。さらに計画を進めるべく、ソラのもとへ向かうラクシーヌ。アクセルはそんな彼女を冷ややかに見つめる。



6階 入口ホール

どうしても思い出せない名前

故郷の島で一緒に過ごした日々の思い出はよみがえってくるのに、ソラはなぜか少女の名前だけ思い出すことができない。もどかしさを覚えながらも、ソラたちはさらに城の奥へと進んでいく。かならず少女の名前も思い出せると信じて……。



6階



アグラバー ⇒P.294 オリンポスコロシアム ⇒P.296 ワンダーランド ⇒P.298 モンストロ ⇒P.300 ハロウィンタウン ⇒P.302 のいずれか

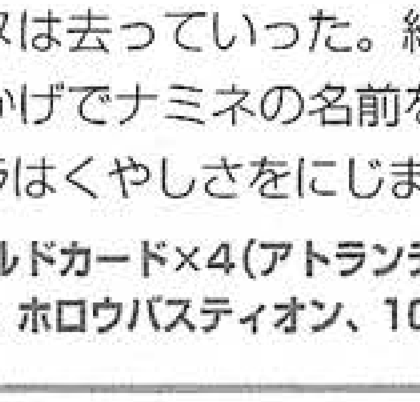
6階 出口ホール

少女の名はナミネ

行く手をふさぐように現れたラクシーヌは、白い服の少女をこの城に閉じこめていると明かし、ソラに突進してくる。そのはずみで、サラサ貝ではなくパオプの実でできたお守りが、ソラの胸元から転げ落ちた。お守りを見たソラは、少女の名前が「ナミネ」だと思い出す。



BOSS BATTLE



ラクシーヌ（1回目） ⇒P.446

Get サンダー［7］のカード

くやしがるソラ

ソラの記憶から作られたというカードを渡し、ラクシーヌは去っていった。結果的にラクシーヌのおかげでナミネの名前を思い出したことに、ソラはくやしさをにじませる。

Get ワールドカード×4（アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、100エーカーの森）



城の一室

ヴィクセン登場

アクセルたちのもとへ、"機関"のメンバーのひとりであるヴィクセンが現れた。彼は、ソラが"機関"にとって本当に価値があるのか、自分の"研究成果"を使って実験しようと提案し、つぎの出番を引き受ける。そのとき姿を見せた人物は、どこかで……？



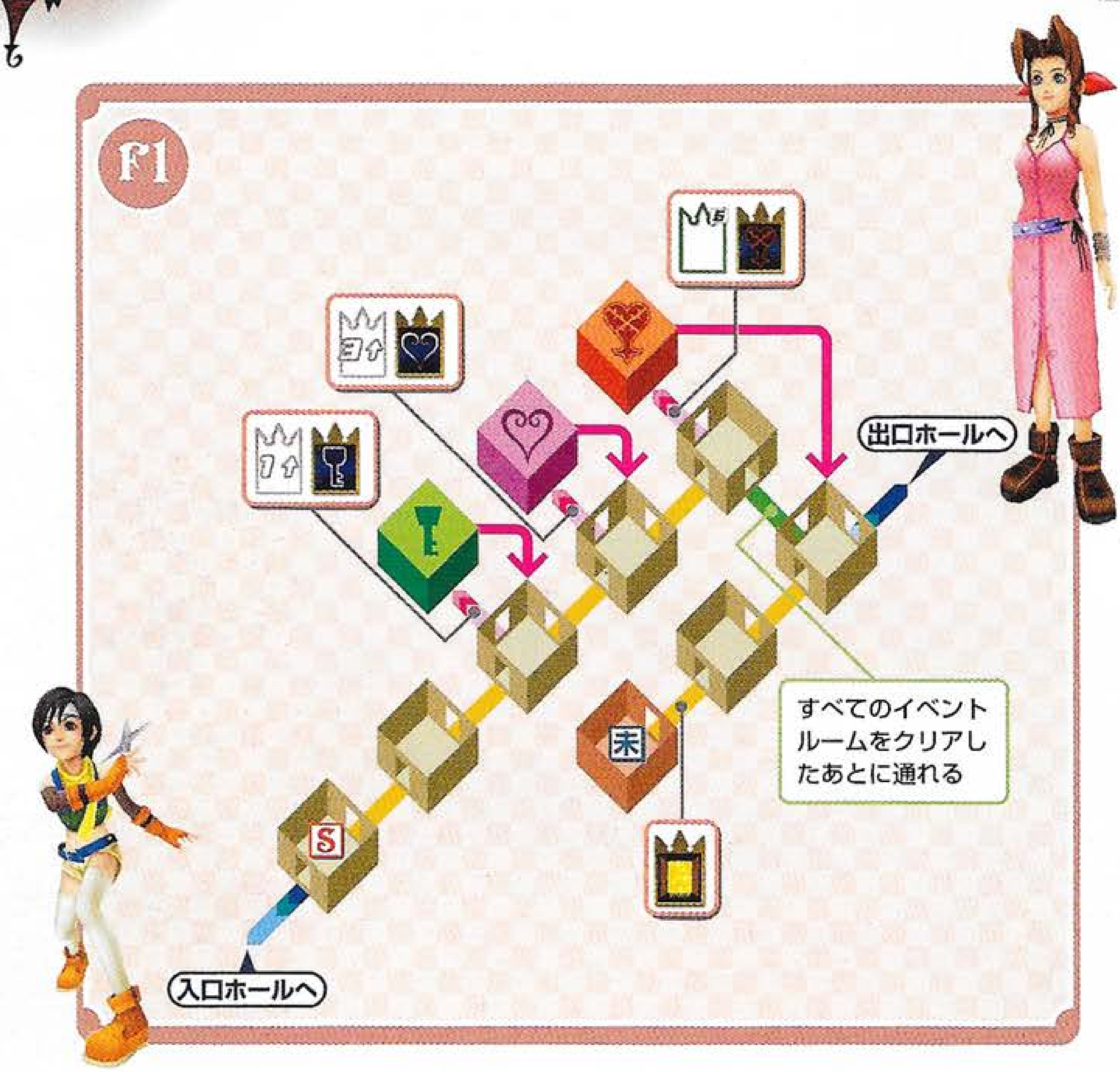
ソラ編2［7階～10階］へ（⇒P.304）



トラヴァースタウン



各イベントルームは、ワールドの入口側から奥側へと順に並んでいる。出現する敵は、どれもそれほど強くない。



ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身	
なし	なし	ヒドゥンドラゴン(※1)	ライオンハート	★サイクス

※1……『KH II FM』をクリアしたあとに入手できる

ランダムで出現する敵







プレミアコラム

ソラがはじめから利用できるバトルカード

どのモードでゲームを開始した場合でも、トラヴァースタウンを訪れた時点で、ソラは13枚のバトルカードを持っている。さらに、最初のルームでかならずブリザド[5]のカードが手に入るため、はじめから利用できるカードは右記の14枚となっているのだ。ちなみに、デッキの編集や装備は、入口からふたつ目のルーム(『一時の休息』のルーム)を訪れるまで行なえないので注意。

最初から利用できるバトルカード

- キングダムチェーン×11([0]×1、[1]×1、[2]×2、[3]×2、[4]×2、[5]×1、[6]×1、[7]×1)
- ブリザド[5]×1
- ケアル[6]×1
- ポーション[5]×1

Story ストーリー トラヴァースタウンのストーリー

START

カードが生み出した幻の街



黒いコートの男から渡されたカードを使って扉の奥へ進むと、そこはトラヴァースタウンだった。しかし、この街は本物ではなく、ソラの記憶をもとに作られたカードが生み出した幻の街らしい。にわかには信じられなかったが、ソラは街をまわることにした。

Get はじまりのキーカード

レオンとユフィはソラを知らない？



大切な友達を捜す途中で、レオンとユフィに再会したソラ。かつてともにハートレスと戦ったはずなのに、ふたりはソラのことを知らないと言う。それにしては、ソラの名前は覚えているようだが……？　一行はエアリスの助言をあおぐことにする。

Get シンバ[6]のカード、みちびきのキーカード

エアリスの推理



エアリスも、ソラたちとは初対面のはずだと言いながら、彼らに奇妙な懐かしさを感じていた。ソラの記憶が自分たちの心に響くため、知らないはずのソラのことがわかるのではないか、と推理するエアリス。やはり、ここはソラの記憶の世界のようだ。

Get 真実へのキーカード

時計台の鐘が呼ぶ敵



広場にやってきたソラたちは、再会したシドから、あるウワサを聞く。時計台の鐘が鳴ると、どでかいバケモノが広場に現れるというのだ。どんなやつが出てくるか見てみようと言い出すソラ。そのとき、広場に鐘の音が鳴り響き、ガードアーマーが現れる。

CLEAR

BOSS BATTLE



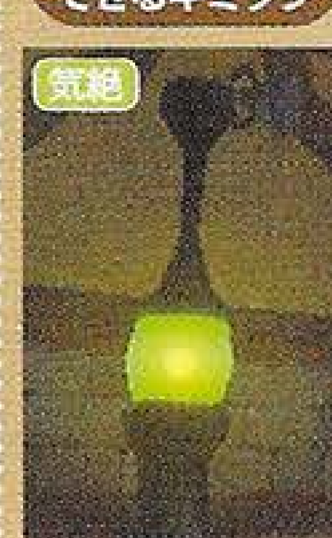
ガードアーマー ➡P.422

Get ガードアーマーのカード

たたくとプライズなどが出るギミック



たたくと敵を攻撃できるギミック



投げると敵を攻撃できるギミック





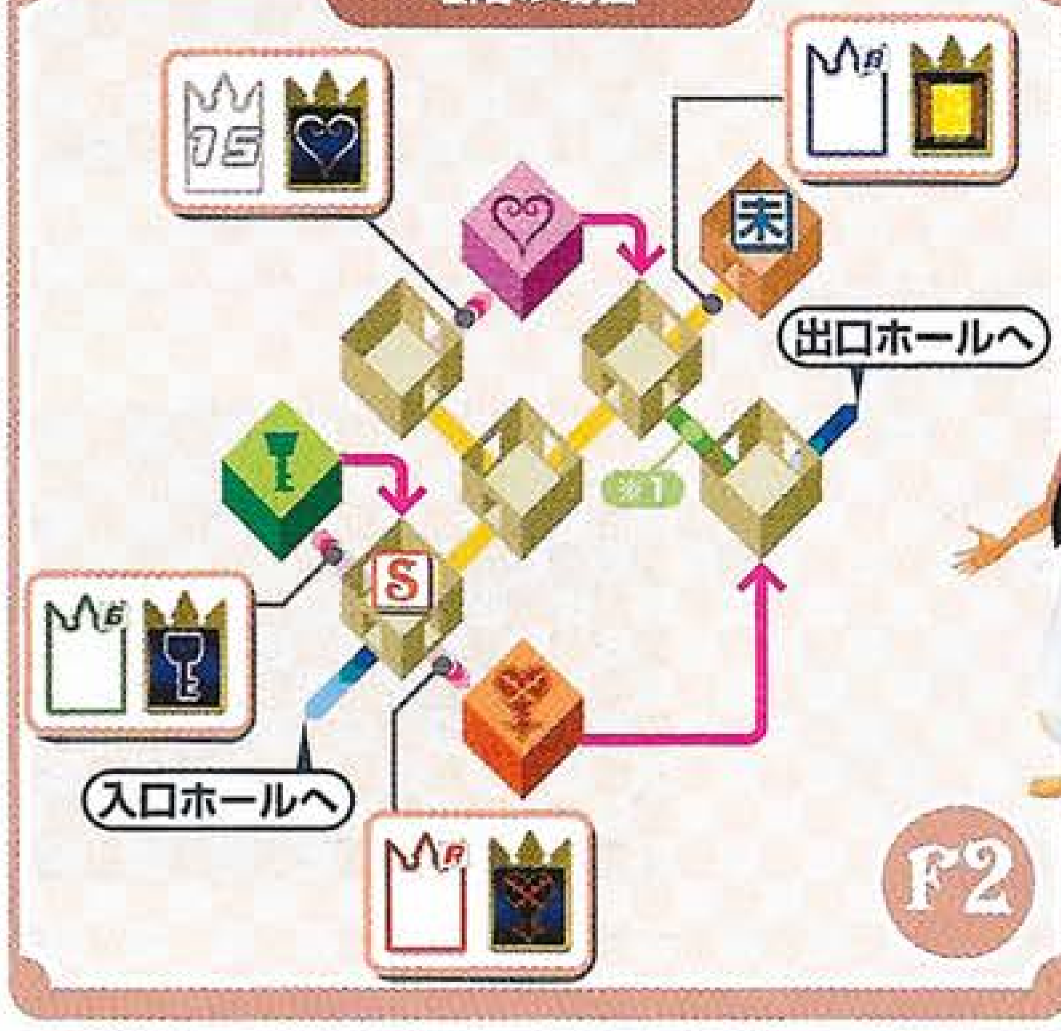


アグラバー

イベントシーンの途中で、敵の大群とバトルになることが多い。強敵のファットバンディットに注意しながら戦おう。

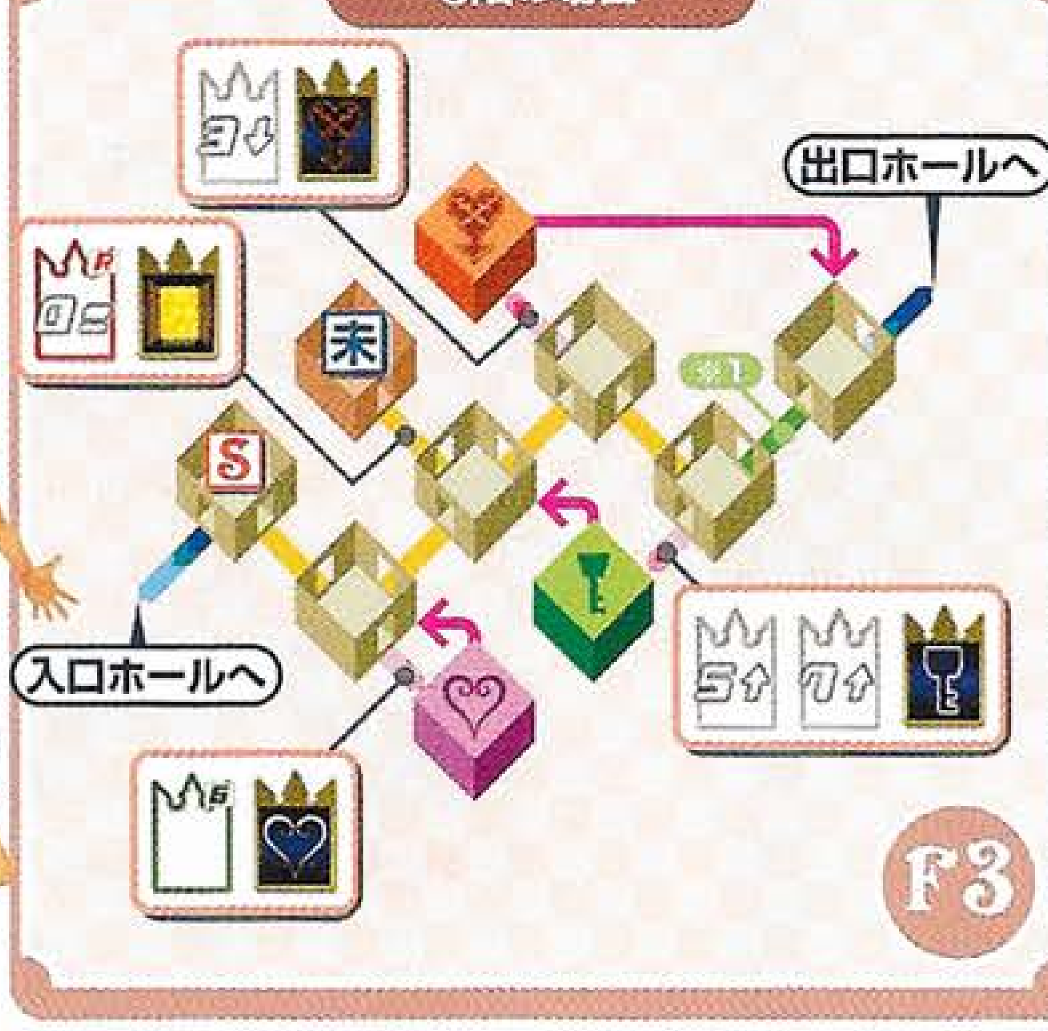
このワールドは、2階〜6階のいずれかで訪れることができ、どの階で訪れたかによって、ワールドマップが異なる。また、訪れた階によって敵の強さも変化する(→P.410)。

2階の場合





3階の場合



4階の場合

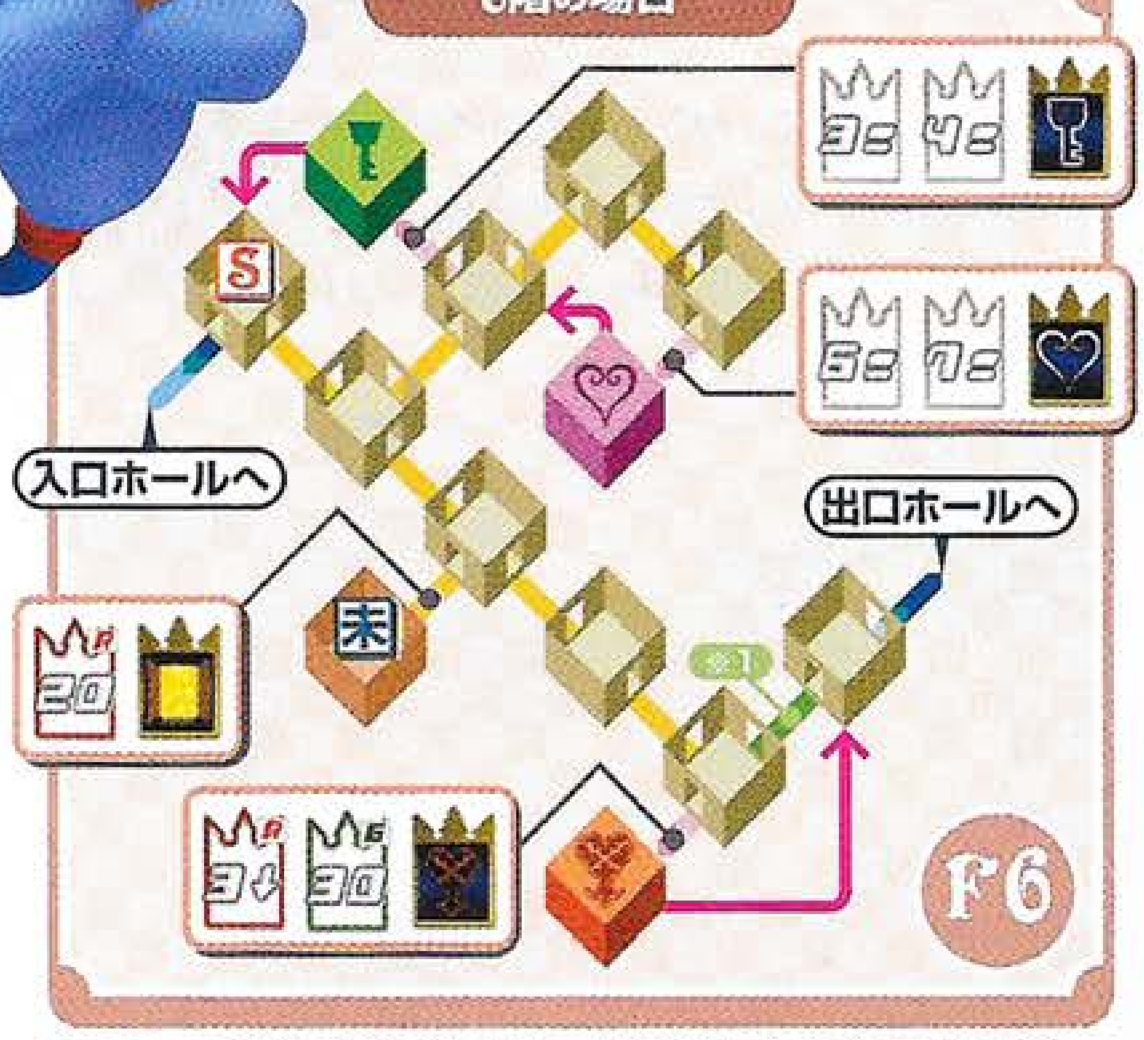


5階の場合





6階の場合



※1 ……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる

ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身
 アラジン	 デザイアーランプ	 グラビデ	ストック技『デジョン』  ★ルクソード

ランダムで出現する敵



Story ストーリー アグラバーのストーリー

START

ア ラジンとの出会い

アグラバーの路地では、アラジンがハートレスに襲われていた。ソラたちは彼に加勢するが、いくら戦ってもキリがない。アラジンは、魔法のランプのひとつ目の願いごとで、ハートレスを蹴散らす。



Battle シャドウ×6+バンディット×4ほか
Get はじまりのキーカード

無 敵の魔人ジーニーの悩み

アラジンは、魔法のランプを宮殿にいるジャファーに届けるところだった。そのランプは、こするとジーニーが現れ、3つの願いをかなえてくれるらしい。ランプの魔人には自由がないとなげくジーニーに、アラジンは最後の願いで自由にしてあげると約束する。



Get みちびきのキーカード

襲 われたジャスミン

バザールでは、ジャスミンがハートレスに囲まれていた。アラジンは、とっさにふたつ目の願いごとで彼女を助けようとするが……。

Battle シャドウ×4+バンディット×2+エアソルジャー×3ほか
Get エーテル[3]のカード

連 れ去られたジャスミン

ジャスミンの救出は無事に成功した。しかしその直後、魔法のランプがジャファーに奪われ、彼のひとつ目の願いでジャスミンを連れ去られてしまう。彼女を救うため、アラジンはある秘策を思いつく。

Get 真実へのキーカード

ジ ャファーが魔人に変身

アラジンの秘策が功を奏して、ソラたちはジャファーにふたつ目の願いごとを使わせることができた。残る願いは、あとひとつ。追いつめられたジャファーは、最後の願いごとでジーニーと同じ魔人に変身し、ソラたちに襲いかかってきた。

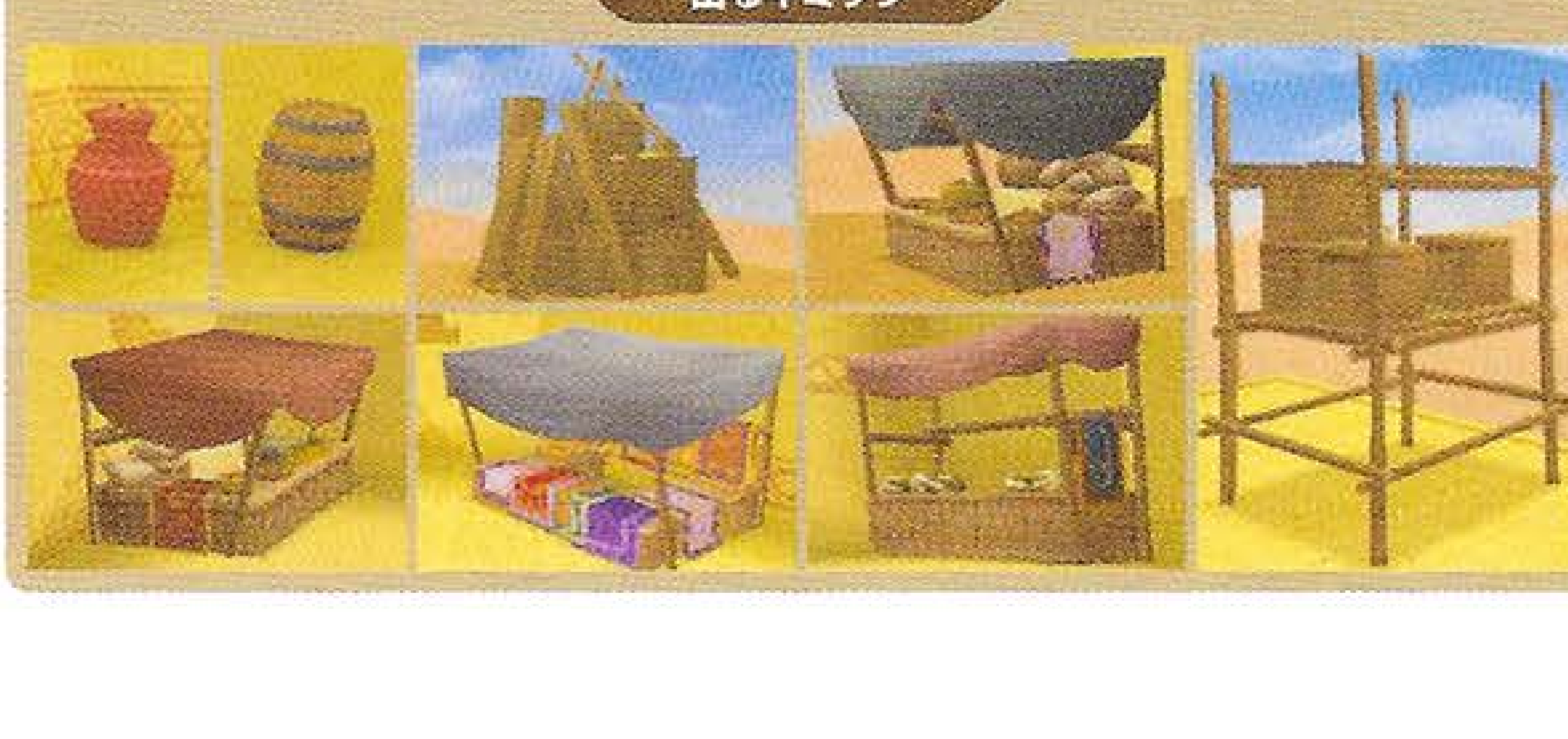


CLEAR



BOSS BATTLE ジャファー ⇒P.424
Get ジャファーのカード、ジーニー[7]のカード

たたくとプライズなどが出るギミック



投げると敵を攻撃できるギミック





ソラ編 ▶ 2階〜6階

オリンポスコロシアム



メタルチョコボは、アタックカードのなかでも性能が高いもののひとつ。ぜひ『未知なる宝の部屋』で入手したい。

このワールドは、2階〜6階のいずれかで訪れることができ、どの階で訪れたかによって、ワールドマップが異なる。また、訪れた階によって敵の強さも変化する(→P.410)。

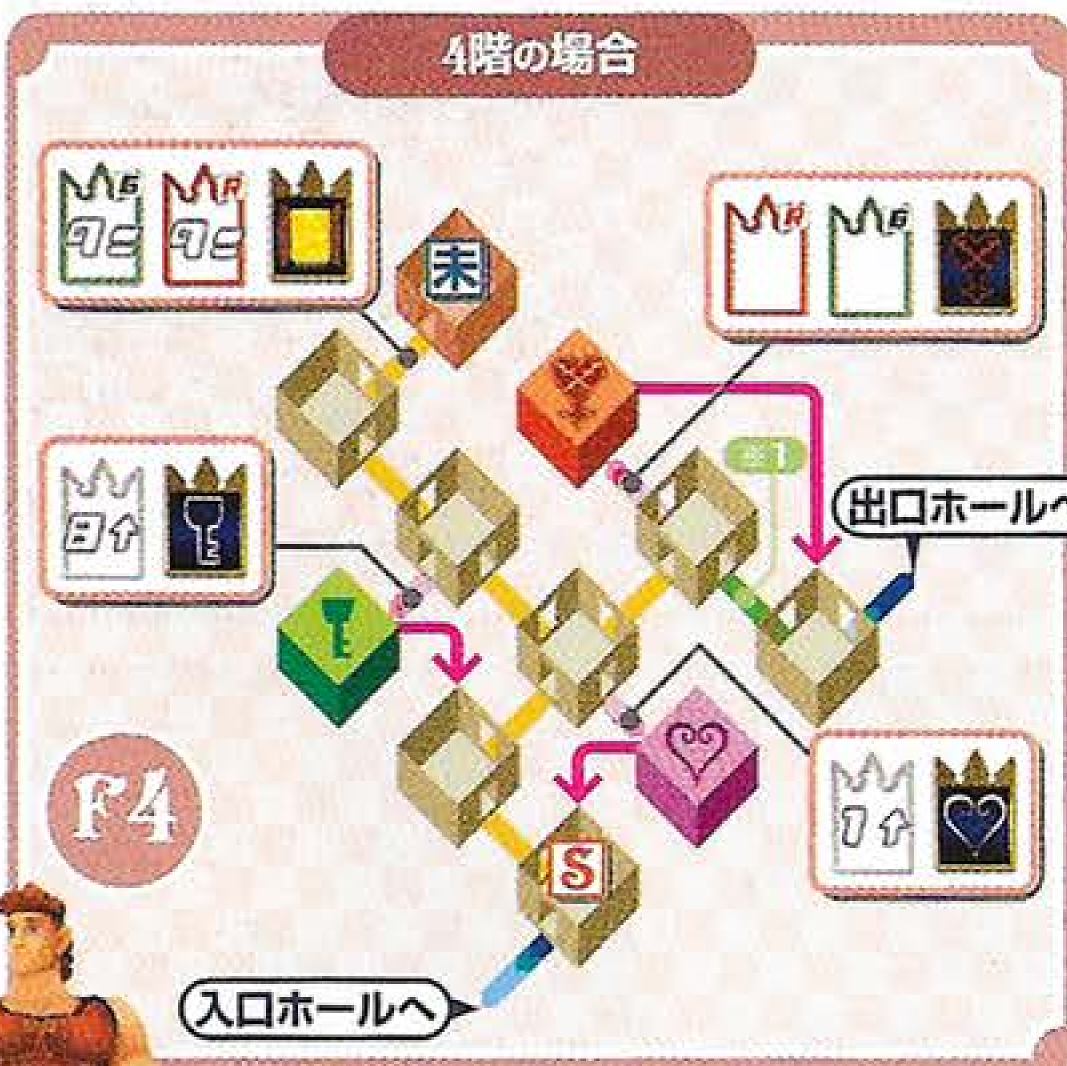
2階の場合



3階の場合



4階の場合

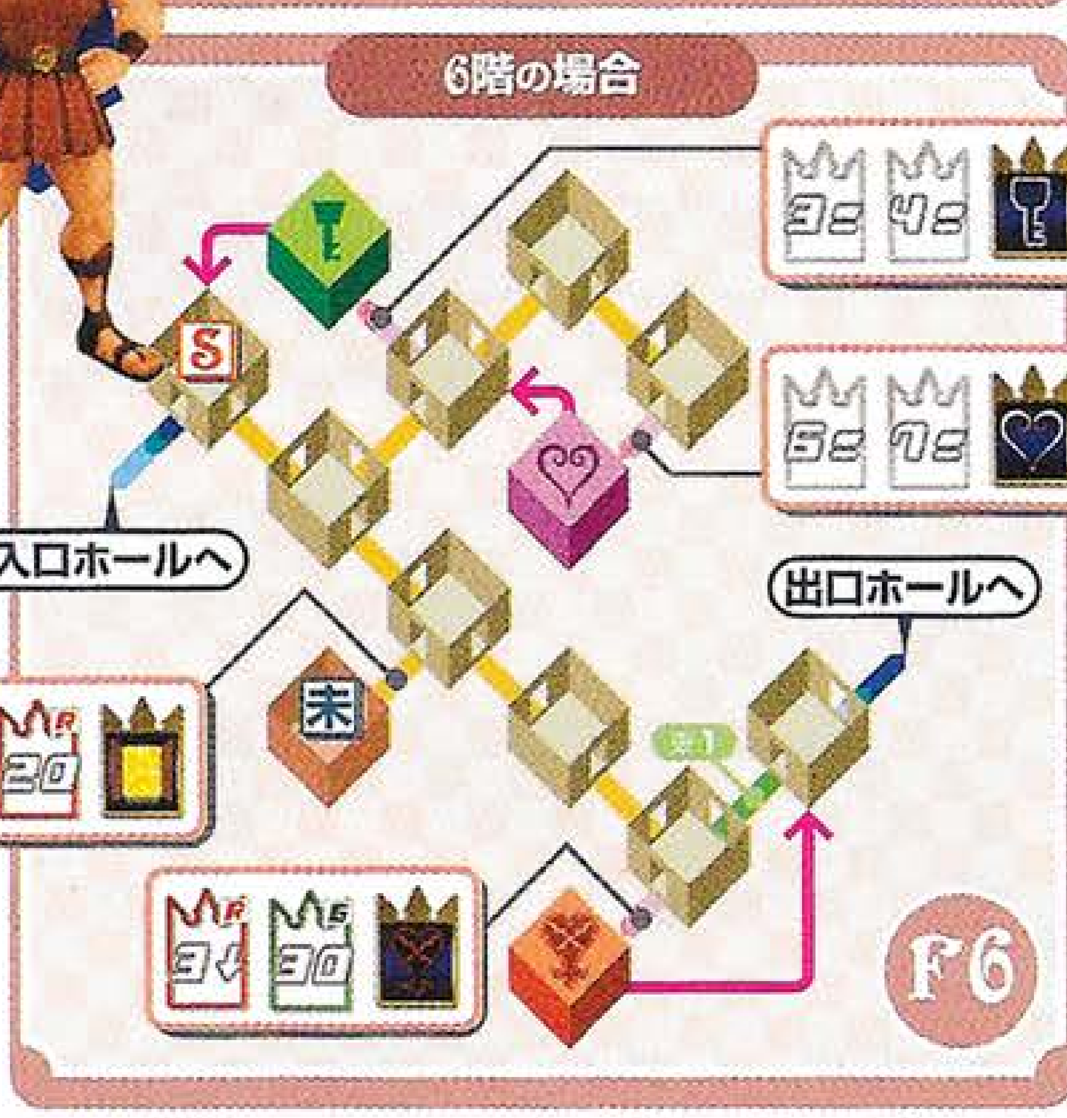


5階の場合





6階の場合



※1 ……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる

ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身
なし	なし	ストック技『ブリザドレイド』	 メタルチョコボ  ★モノクローム

ランダムで出現する敵



Story ストーリー オリンポスコロシアムのストーリー

START

サバイバルカップ開催！

現在コロシアムでは、障害物だらけのコースで競争する『サバイバルカップ』が開催中らしい。無敵のヘラクレスに挑戦すべく、大会参加を決意するソラたち。一方、ヘラクレスを憎むハデスは、クラウドを使ってヘラクレスを消そうとしていた。



Get はじまりのキーカード

本選への参加メンバーは3組

サバイバルカップの予選コースを突破したソラたち。大会の主催者フィルは一行の実力を疑うが、ほかに予選コースを突破した者はいないと聞き、しぶしぶ出場を認める。そこへクラウドも現れ、結局はソラたち、ヘラクレス、クラウドで本選を競うことに。



Get みちびきのキーカード

クラウドとの対決

本選のコースを進むと、途中でクラウドが待っていた。彼はハデスの依頼で、ヘラクレスを消すために待ち伏せしているのだと言う。驚いたソラはキーブレードを構え、「ヘラクレスと勝負したいのはおまえだけじゃないんだ」と、クラウドに戦いを挑む。

Get 真実へのキーカード

BOSS BATTLE
クラウド ⇒P.426



Get ハイポーション［3］のカード

ハデスのたくらみ

ゴールでは、クラウドとヘラクレスが激闘をくり広げていた。クラウドの戦う理由が「自分の記憶を取りもどすため」と知り、ヘラクレスをかばう手を思わず止めるソラ。そこへハデスが乱入し、ヘラクレスにトドメを刺そうとする。ヘラクレスを救わねば！



CLEAR

BOSS BATTLE



ハデス ⇒P.428

Get ハデスのカード、クラウド［4］のカード

たたくとプライズなどが出るギミック	乗るとプライズなどが出るギミック	投げると敵を攻撃できるギミック	攻撃してくるギミック



※2 ……たたくと火が消え、その状態で乗るとプライズなどが出現。火に触れると、5のダメージを受ける

ソラ編 ▶ 2階〜6階

ワンダーランド

ツタがからまっている扉は、そのままでは開かない。先に、ルーム内にある紫の花を攻撃して壊し、ツタを消そう。

このワールドは、2階〜6階のいずれかで訪れることができ、どの階で訪れたかによって、ワールドマップが異なる。また、訪れた階によって敵の強さも変化する(→P.410)。

2階の場合



3階の場合



4階の場合



5階の場合



6階の場合



※1 ……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる

ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身
なし	ラスト リゾート	ストップ	ストック技『シンクロ』 ★ゼムナス

ランダムで出現する敵



Story ストーリー ワンダーランドのストーリー

START

白 ウサギを追いかけろ



ワンダーランドを訪れたソラたちの前を、時計を持った白ウサギが走っていく。「もし裁判に遅れたら、今度はわしの首が飛ぶ！」——のどかな景色に似つかわしくない、ぶっそうな話に興味を覚えたソラたちは、白ウサギのあとを追うことにした。

Get はじまりのキーカード

女 王から記憶を盗んだのは誰だ？

ハートの女王の城では、女王の記憶を盗んだ罪で、アリスが首をはねられそうになっていた。デタラメな裁判に怒ったソラは、アリスを救うため、とっさに自分が真犯人だと言ってしまう。女王はソラを捕らえようと、トランプの兵隊を差し向ける。

Get みちびきのキーカード

BOSS BATTLE
ハートのトランプ兵
スペードのトランプ兵
⇒P.421



Get トランプ兵のカード

チ シャ猫からのヒント



女王の城から逃げたソラは、森のなかでアリスと再会した。しかし、このままではいつ追っ手がくるかわからない。悩む彼らにチシャ猫は言う。「思い出せない記憶なら、なかったことと同じ。無理やり思い出そうとすれば、いつしかウソにすりかわる」と……。

Get 真実へのキーカード

真 犯人はハートレス



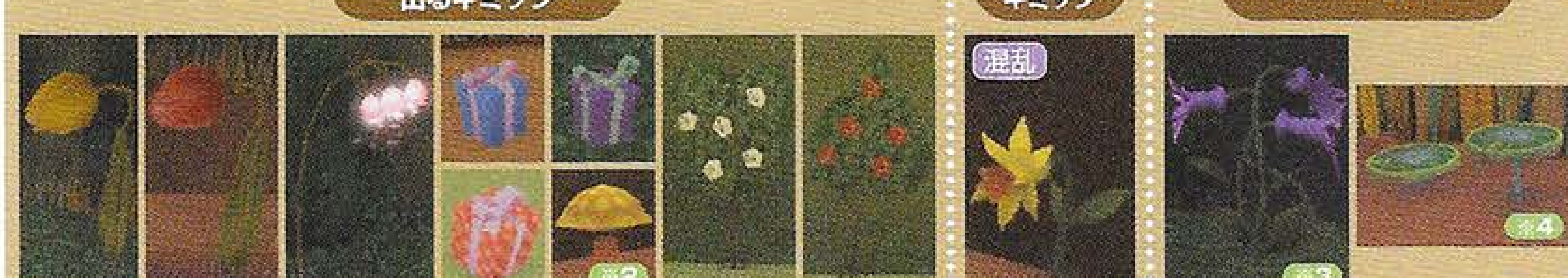
真犯人を捜す途中で、ハートの女王ひきいる追っ手に見つかったソラたち。女王は一行を捕らえようとするが、その瞬間、彼らを追う理由まで忘れてしまう。そこにトリックマスターが出現。どうやらコイツが、女王の記憶を盗んだ真犯人らしい。

CLEAR

BOSS BATTLE

トリックマスター ⇒P.430
Get トリックマスターのカード

たたくとプライズなどが出るギミック	攻撃してくるギミック	特殊なギミック



※2 ……上に乗ることでもプライズなどが出る
※3 ……コンボフィニッシュで壊すと、扉にからまっているツタが消える
※4 ……たたくと、片方の葉の茎が伸びる



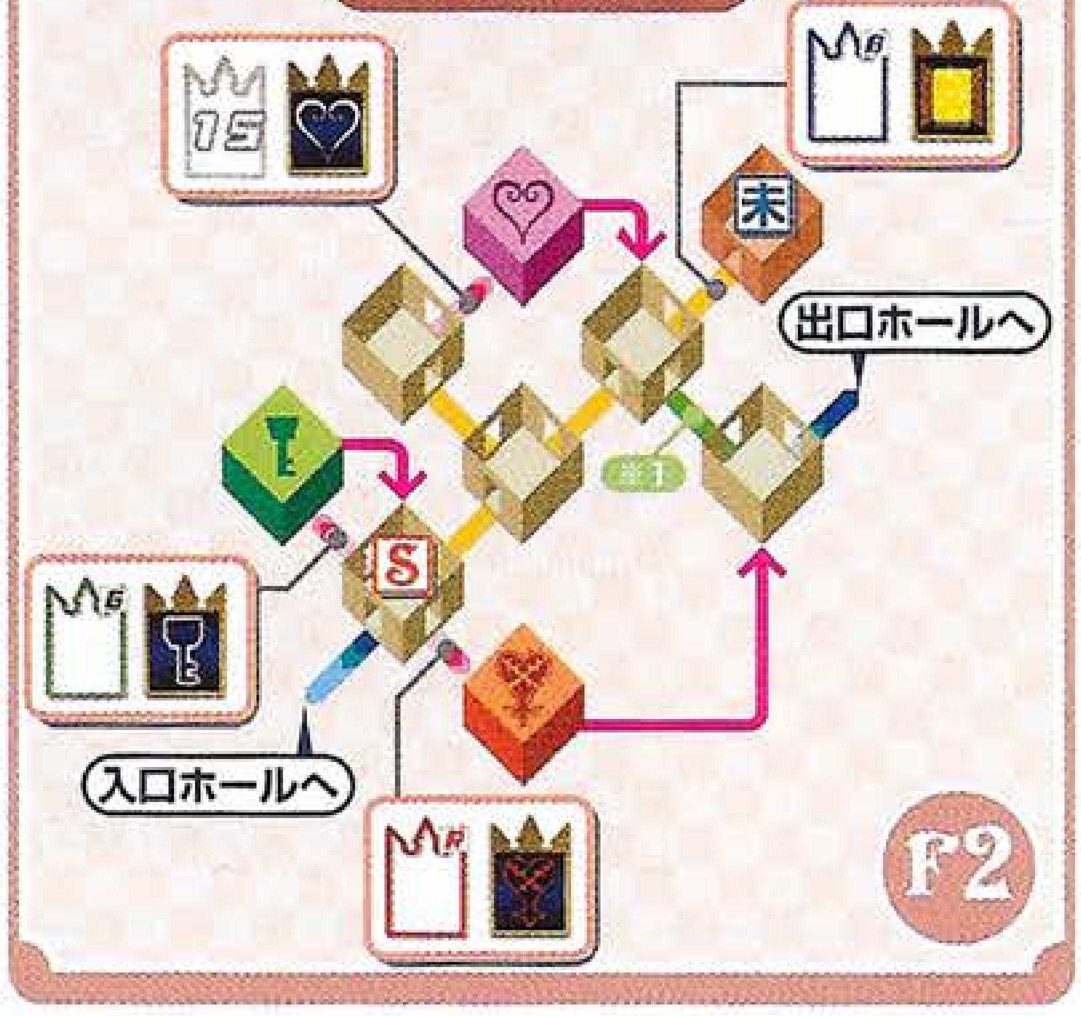
モンストロ



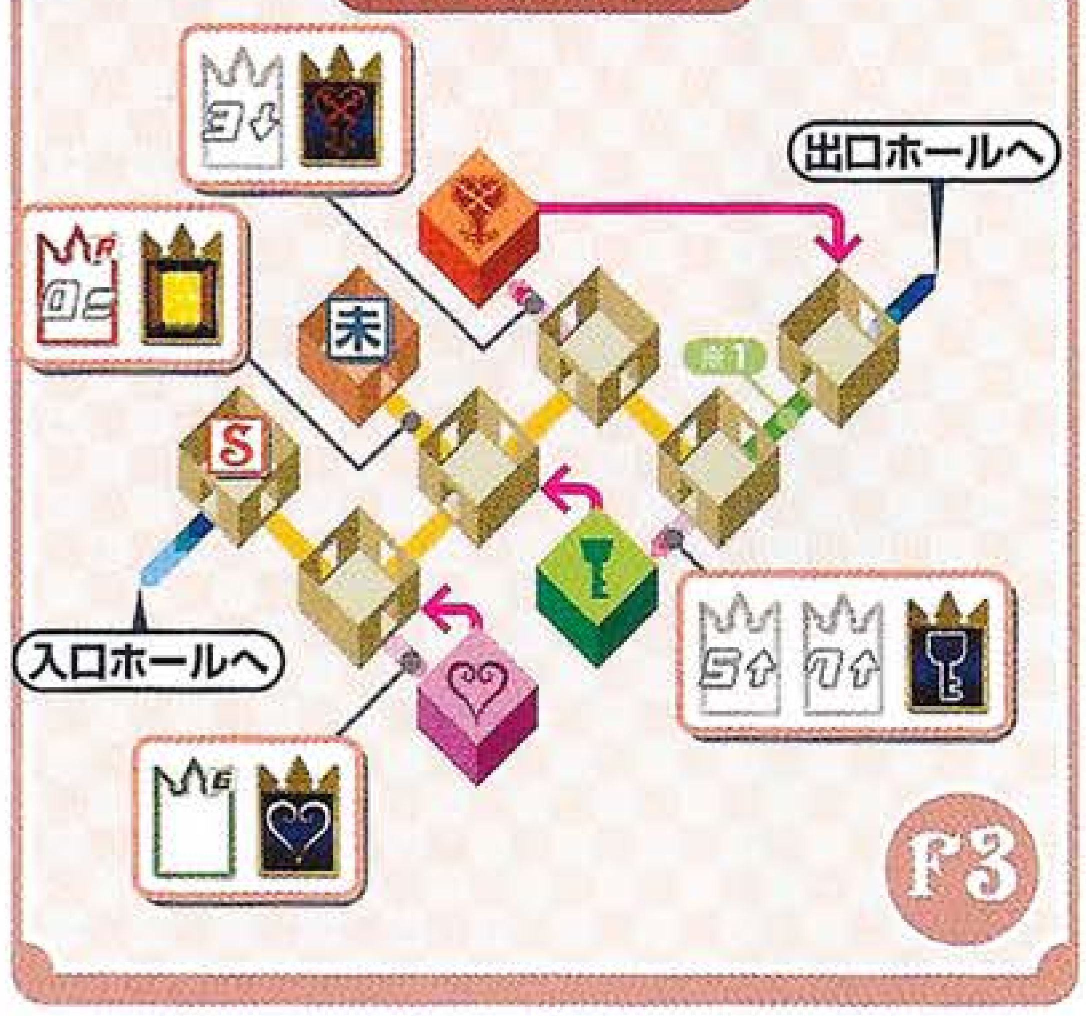
ボス戦は2番目のイベントルームで発生。最後のイベントルームでは、シャドウの大群との戦いが待っている。

このワールドは、2階〜6階のいずれかで訪れることができ、どの階で訪れたかによって、ワールドマップが異なる。また、訪れた階によって敵の強さも変化する(→P.410)。

2階の場合



3階の場合



4階の場合



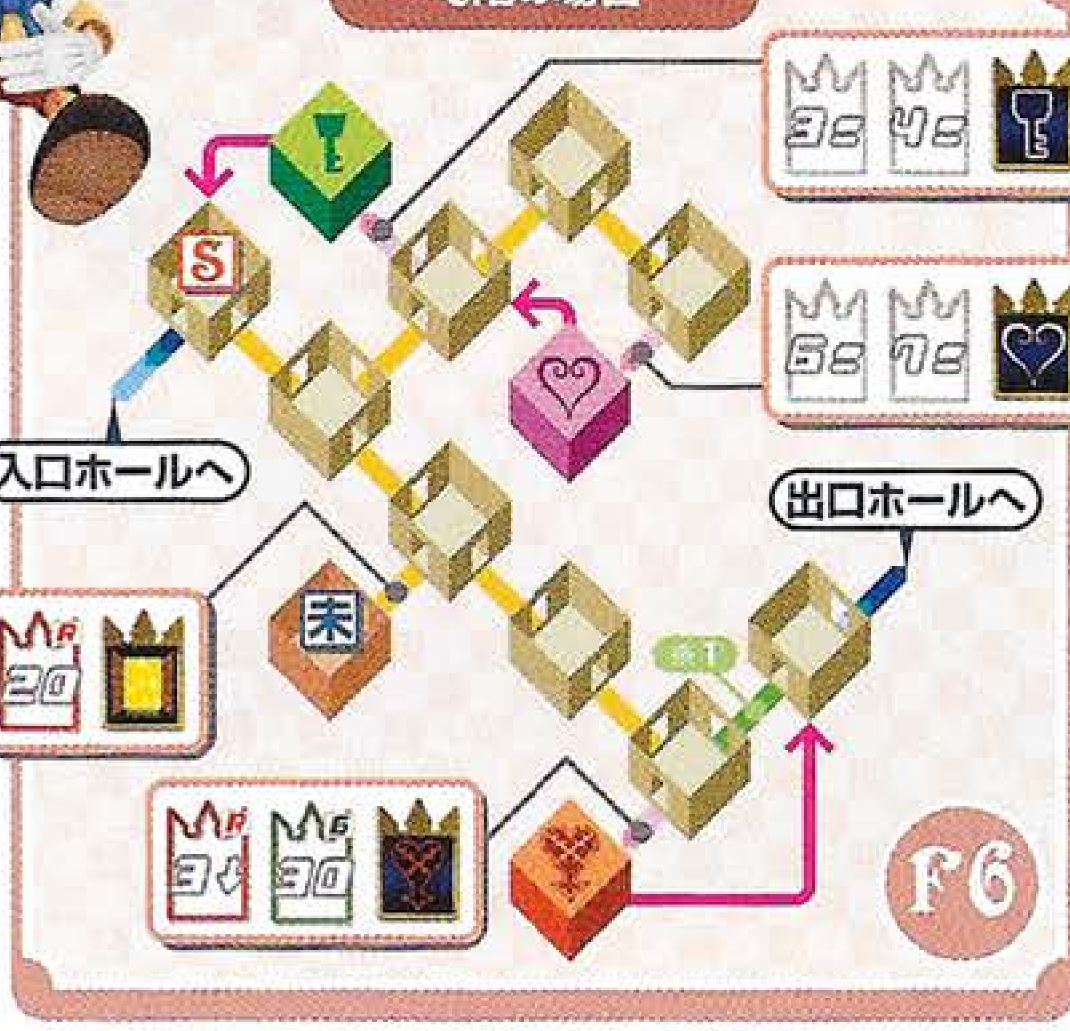


5階の場合





6階の場合



※1 ……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる

ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身
なし	なし	ストック技『ファイアレイド』	ストック技『アクアスプラッシュ』



★ザルディン

ランダムで出現する敵



Story ストーリー モンストロのストーリー

START

ピノキオとの再会

巨大なクジラ、モンストロの体内でソラたちが出会ったのは、心を持つ木彫り人形のピノキオだった。ピノキオの「良心」をつとめるジミニーは、思いがけぬ再会に大喜び。ピノキオを作ったゼペットじいさんも、どうやらここにいるらしい。



Get はじまりのキーカード

ピノキオを捜せ

ゼペットじいさんは、家出したピノキオを捜す途中でモンストロに飲まれ、偶然ピノキオにめぐり会えたと話す。一度離ればなれになった大切な人と再会するのはすばらしい——その言葉にうなずくソラだが、気がつくとピノキオの姿がない。彼はどこへ?



Get みちびきのキーカード、『ハイジャンプ』

捕らわれたピノキオ

ピノキオは、ゼペットじいさんをモンストロから出してあげたいと思って、ひとりで出口を探していたのだった。勇気を出して正直に事情を話そうというソラたちの言葉にうなずくピノキオ。そこへパラサイトケイジが現れ、ピノキオを飲みこんだ。



Get 真実へのキーカード

BOSS BATTLE



パラサイトケイジ ⇒P.432

Get パラサイトケイジのカード

モンストロの腹で大暴れ

パラサイトケイジから脱出したピノキオは、モンストロの身体の奥で暴れれば自分たちを吐き出すかも、と思いつく。ソラたちはさっそく、シャドウを相手に暴れはじめた。



Battle シャドウ(※2)

Get ダンボ[4]のカード

CLEAR

※2……シャドウの大群が出現。1体倒すごとに画面右上のゲージが増加し、2分以内にゲージを満タンにすればバトル終了だが、時間切れになるともう一度やり直し

たたくとプライズなどが出るギミック



乗るとプライズなどが出るギミック



たたくと敵を攻撃できるギミック



投げると敵を攻撃できるギミック



攻撃してくるギミック



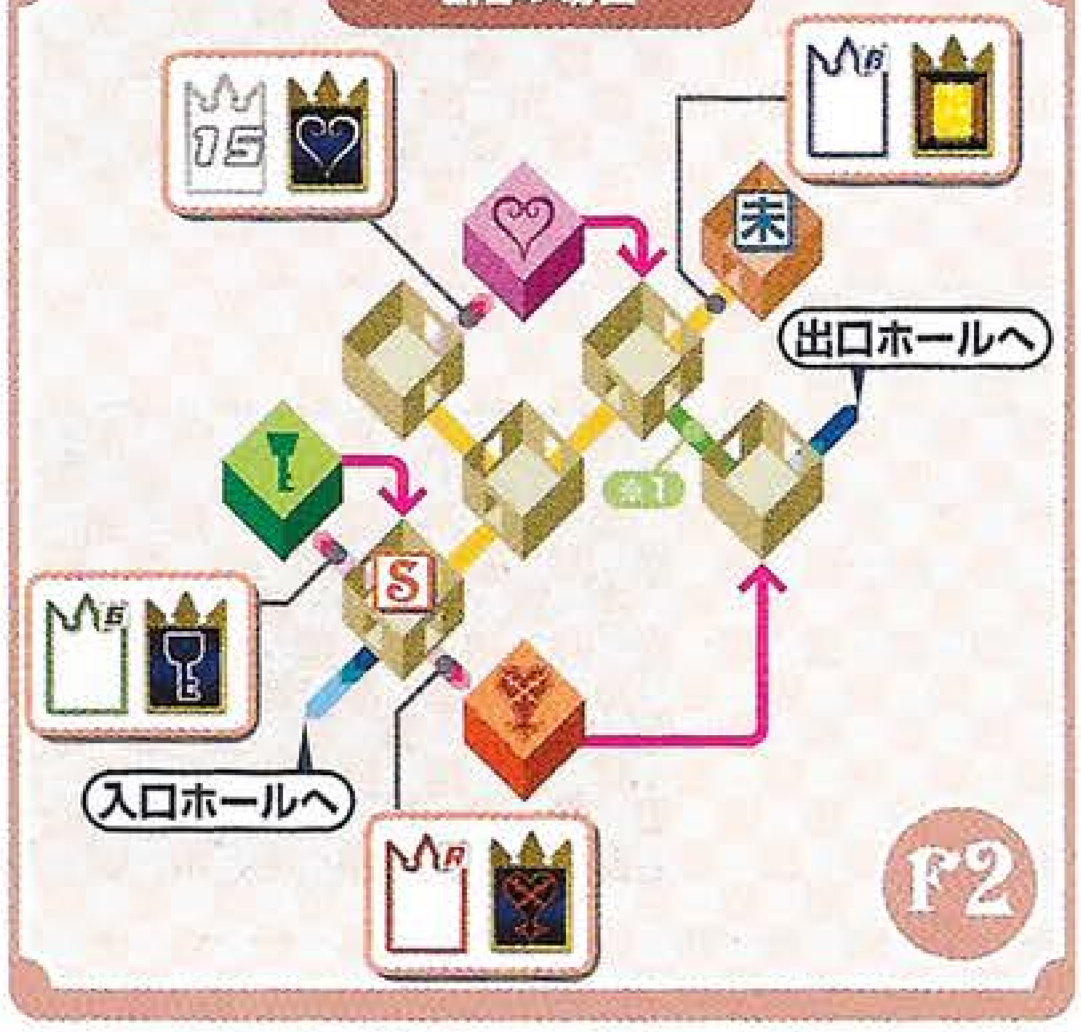
※3 ……上に乗ることでもプライズなどが出る

ハロウィンタウン

ラージボディやファットバンディットなどの難敵が出現しないので、手軽に経験値やマップカードがかせげる。

このワールドは、2階〜6階のいずれかで訪れることができ、どの階で訪れたかによって、ワールドマップが異なる。また、訪れた階によって敵の強さも変化する(→P.410)。

2階の場合



3階の場合



4階の場合



5階の場合



6階の場合



※1 ……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる

ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身
 ジャック	 パンプキンヘッド	ストック技『ミラクルギフト』	ストック技『バインド』  ★ボンドオブフレイム

ランダムで出現する敵



Story ストーリー　ハロウィンタウンのストーリー

START

ジャックの出迎え

街の慣例にしたがい、ソラたちを恐怖と戦慄でもてなそうとするジャック。彼は人々を襲うハートレスの存在に頭を痛めていた。なぜハートレスが出てきたかは、フィンケルスタイン博士が教えてくれるらしい。



Battle シャドウ×3+ワイトナイト×2ほか

Get ストック技『テラー』、はじまりのキーカード

真の記憶をよみがえらせる薬

街にハートレスが現れたのは、フィンケルスタイン博士が"真の記憶"をよみがえらせる薬を発明し、自分でにおいをかいだせいだった。原因を調べてみようにも、なぜか薬が見つからない。真の記憶に興味を持ったソラは、ジャックと一緒に薬を探すことに。



Get みちびきのキーカード

ブギーに薬を奪われる

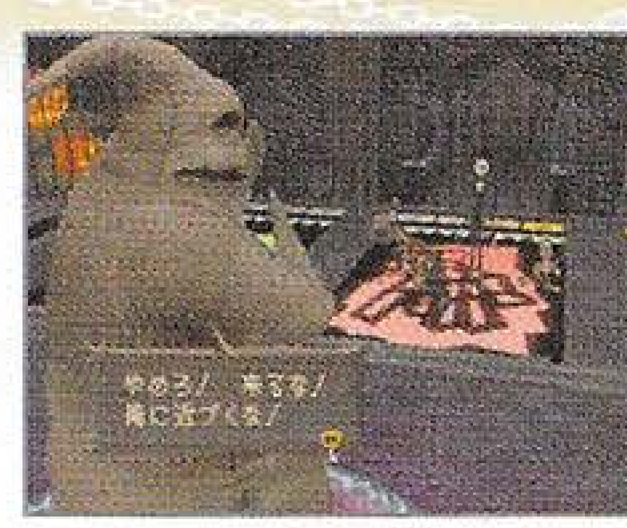
問題の薬は、フィンケルスタイン博士の助手であるサリーが持っていた。心配性の彼女は、薬の効果を恐れ、黙って研究所から持ち出したのだ。薬をどうしたものか悩むソラたち。そこへブギーが現れ、薬を奪い去ってしまう。急いで取り返さなければ！



Get 真実へのキーカード

恐怖に捕らわれたブギー

薬を取り返すため、ブギーの屋敷を訪れたソラたちとジャック。しかし、彼らの目の前で、ブギーは薬を飲んでしまう。そのとたん、ブギーの様子に変化が……。心のバランスをくずしたのか、ブギーは底知れぬ恐怖に駆られて暴れはじめた。



CLEAR

BOSS BATTLE



ブギー ⇒P.434

Get ブギーのカード

たたくとプライズなどが出るギミック



たたくと敵を攻撃できるギミック



投げると敵を攻撃できるギミック



攻撃してくるギミック





ストーリーダイジェスト ソラ編 ②

7階〜10階

P.291より

7階 入口ホール

ナミネを助けるために急ぐソラ

ナミネのことをようやく思い出したのに、彼女は"機関"によって、この城のどこかに閉じこめられているという。ナミネを早く助け出さなければ——あせるソラは、ドナルドとグーフィーが追いつけないほどのスピードで、つぎの階へと急ぐのだった。



7階



アトランティカ ⇒P.308



ネバーランド ⇒P.310



ホロウバスティオン ⇒P.312



100エーカーの森 ⇒P.314

のいずれか

7階 出口ホール

リクとの再会

ホールには、なんとリクがいた。再会を喜ぶソラに向かって、自分もナミネもソラの顔なんて見たくない、と冷たく言い放つリク。「ナミネは俺が守る。ナミネに近づく奴は、俺の敵だ！」——リクは、闇にとらわれていたときの姿でソラに襲いかかってきた。





BOSS BATTLE リク=レプリカ（1回目） ⇒P.448

Get エアロ [6] のカード

何も言わずに走り去るリク

戦いのあと、リクはソラが止めるのも聞かず、何も言わないまま走り去ってしまった。なぜリクと戦わなければならないのか、そしてナミネは本当にソラと会いたくないのだろうか……いくつかの謎をかかえながらも、ソラはリクのあとを追って奥へ進む。



8階 入口ホール

リクの様子がおかしい理由

リクは、またもや誰かにあやつられているのか？　彼を助けに向かおうとする一行だが、リクに嫌われたと思いこんだソラは、足が進まない。そんなソラに対し、リクは忘却の城の力で記憶をなくしているだけだ、と仲間たちは励ましの言葉をかけるのだった。



次ページへ

8階



アトランティカ ⇒P.308　ネバーランド ⇒P.310　ホロウバスティオン ⇒P.312　100エーカーの森 ⇒P.314　のいずれか

8階 出口ホール

ふたたびリクと戦うソラ

ようやく追いついたリクに、一緒に故郷の島へ帰ろうと呼びかけるソラ。しかしリクは、島のことも友達のこともみんな捨てて、ナミネを守ることしか頭にないという。戦いのなかで何か思い出してくれるかもしれないと考えたソラは、ふたたびリクと対決する。



BOSS BATTLE
リク=レプリカ（2回目）
⇒P.448



Get なし

わかり合えないソラとリク

ふたりでナミネを助けようと言うソラに対し、リクは「そうやって、おまえはいつも俺の心に踏みこんでくる！」と言い残して去っていく。ソラとリクが、昔のように仲良くできるときは、はたして訪れるのだろうか？

Get ストック技『マグネスパイラル』

城の一室

ソラたちを見つめるアクセルとナミネ

ソラとリクの戦いを、アクセルとナミネも別の場所から見ていた。「心から同情する」と皮肉たっぷりに言うアクセルを、顔を上げてにらむナミネ。だが、「誰でもない俺たちは誰にもなれない」とアクセルに言われ、ナミネは反抗することをあきらめるのだった。



9階 入口ホール

消えてしまったカイリの記憶

昔から、仲が良いと思っていたのは自分だけだったのか？　目的は同じなのに、どうして戦わなければならないのか？　悩むソラを仲間が励ますが、このとき彼らは気づいていなかった。自分たちの記憶から、カイリの存在が消えてしまっていることを……。



9階



アトランティカ ⇒P.308　ネバーランド ⇒P.310　ホロウバスティオン ⇒P.312　100エーカーの森 ⇒P.314　のいずれか

9階 出口ホール

3度目の対決は……ない？

またもやリクが待ち受けているのかと思いきや、ホールには誰もいなかった。ソラと戦う気をなくしたのか？　それとも、何か別のことをたくらんでいるのだろうか……？　リクの真意はわからなかったが、とりあえずソラたちは目の前の階段をのぼっていく。



次ページへ

城の一室

マールーシャ登場

リクが勝手な行動をとったことで、ヴィクセンの作戦は失敗に終わった。城の管理者であるマールーシャは、ヴィクセンに武器を突きつけて「あなたではソラに勝てない」と挑発する。みずからの力を証明するため、ヴィクセンはソラのもとへ向かう。



10階 入口ホール

ナミネとかわした約束

いまからでも引き返したほうがいいというジミニーの提案に反対するソラ。幼いころにナミネとかわした「どんなことがあっても必ず守る」という約束を思い出したからだ。この城を訪れるまで忘れていた約束を、いまこそ果たす……ソラはそう決意していた。



10階


アトランティカ ⇒P.308


ネバーランド ⇒P.310


ホロウバスティオン ⇒P.312


100エーカーの森 ⇒P.314

のいずれか

10階 出口ホール

ヴィクセンとの戦い

ホールでは、マールーシャの挑発に乗ったヴィクセンが待ちぶせていた。もしやリクの様子がヘンだったのは、この男のせいなのか？ リクをどこへやったのかと問いつめるソラ。しかし、ヴィクセンはそれには答えず、ソラたちに襲いかかってきた。



BOSS BATTLE



ヴィクセン（1回目） ⇒P.452

Get なし

裏の記憶から作られたカード

戦いながらも余力を残し、ソラの記憶を探っていたヴィクセンは、1枚のカードをソラに渡して姿を消す。そのカードは、ソラの"裏の記憶"から作り出したものだというが……？

Get ストック技『フリーズ』、トワイライトタウンのカード



城の一室

マールーシャの新たな命令

"機関"の計画にとってソラは重要な存在であり、それを消そうとするヴィクセンの行為は、機関に対する明白な反逆にあたる――みずからがヴィクセンをけしかけたにもかかわらず、そう断言するマールーシャ。彼は、"裏切り者"であるヴィクセンの始末をアクセルに命じる。



ソラ編3［11階～13階］へ（⇒P.324）

プレミアコラム

ソラやリクを攻撃してくるギミック

各ワールドに設置されるギミックのなかには、ソラやリクに向かって攻撃してくるものがあり、その攻撃に当たると、ダメージを受けたり不利な状態が発生したりしてしまう。ここでは、攻撃してくるギミックの種類や特徴を、まとめて紹介しよう。ちなみに、ギミックの攻撃が当たるのはソラやリクだけで、敵シンボルには当たらない。



←ギミックの攻撃のほとんどは、遠距離まで届く。離れていても、油断しないように。

攻撃してくるギミックの種類や特徴



天使像

設置ワールド	オリンポスコロシアム
ダメージ	―
特殊効果	混乱

ソラやリクが天使像と同じ高さの場所にいると、白く光る矢を撃ってくる。武器でたたけば、壊すことが可能。



植物砲

設置ワールド	ワンダーランド
ダメージ	―
特殊効果	混乱

ソラやリクを見つけるとゆっくり向きを変え、黄色い弾を発射して攻撃してくる。壊すには、コンボフィニッシュを当てなければならない。



噴出口

設置ワールド	モンストロ
ダメージ	10
特殊効果	―

定期的に噴き出す緑色の液体に当たると、ダメージを受ける。噴出口はたたくと壊れて、プライズやカードが出現する。



触手

設置ワールド	モンストロ
ダメージ	―
特殊効果	混乱

ときおり激しく動き、それに当たると混乱させられるうえ、所持モーグリポイントの約10%を落としてしまう。武器で1回たたけば壊せる。



竜の噴水

設置ワールド	ハロウィンタウン
ダメージ	10
特殊効果	―

竜の口から水の弾を吐いて攻撃してくる。弾の射程は短めだが、こちらの武器は噴水に当たらないため、壊すことができない。



ギロチン

設置ワールド	ハロウィンタウン
ダメージ	15
特殊効果	―

一定のタイミングで刃が落下し、ぶつかるとダメージを受ける。壊せないが、刃にコンボフィニッシュを当てるとプライズが出現。



石碑

設置ワールド	ハロウィンタウン
ダメージ	10
特殊効果	―

ソラやリクが正面に近づくと倒れ、それにぶつかるとダメージを受ける。攻撃を当てても弾かれるため、壊すことはできない。



パイプ

設置ワールド	ホロウバスティオン
ダメージ	15
特殊効果	―

2方向に噴き出している蒸気に触れると、ダメージを受ける。たたいても壊せないが、少しのあいだ蒸気の噴出を止められる。



砲台

設置ワールド	ホロウバスティオン
ダメージ	―
特殊効果	混乱

砲台と同じ高さの場所にソラやリクがいると、白く光るエネルギー弾を撃ってくる。壊すには、武器で1回たたくだけでいい。



サーチレーザー

設置ワールド	忘却の城
ダメージ	20
特殊効果	―

床にあるレーザーの発射口がこちらを追って攻撃してくる。つぼみに包まれた黒い球体をコンボフィニッシュで壊せば攻撃は止まる。



ソラ編 ▶ 7階〜10階

アトランティカ



ハンドル付きの小箱をたたくと、所持モーグリポイントをバラまいてしまうことがある。手を出さないほうが賢明だ。

このワールドは、7階〜10階のいずれかで訪れることができ、どの階で訪れたかによって、ワールドマップが異なる。また、訪れた階によって敵の強さも変化する(→P.410)。

7階の場合

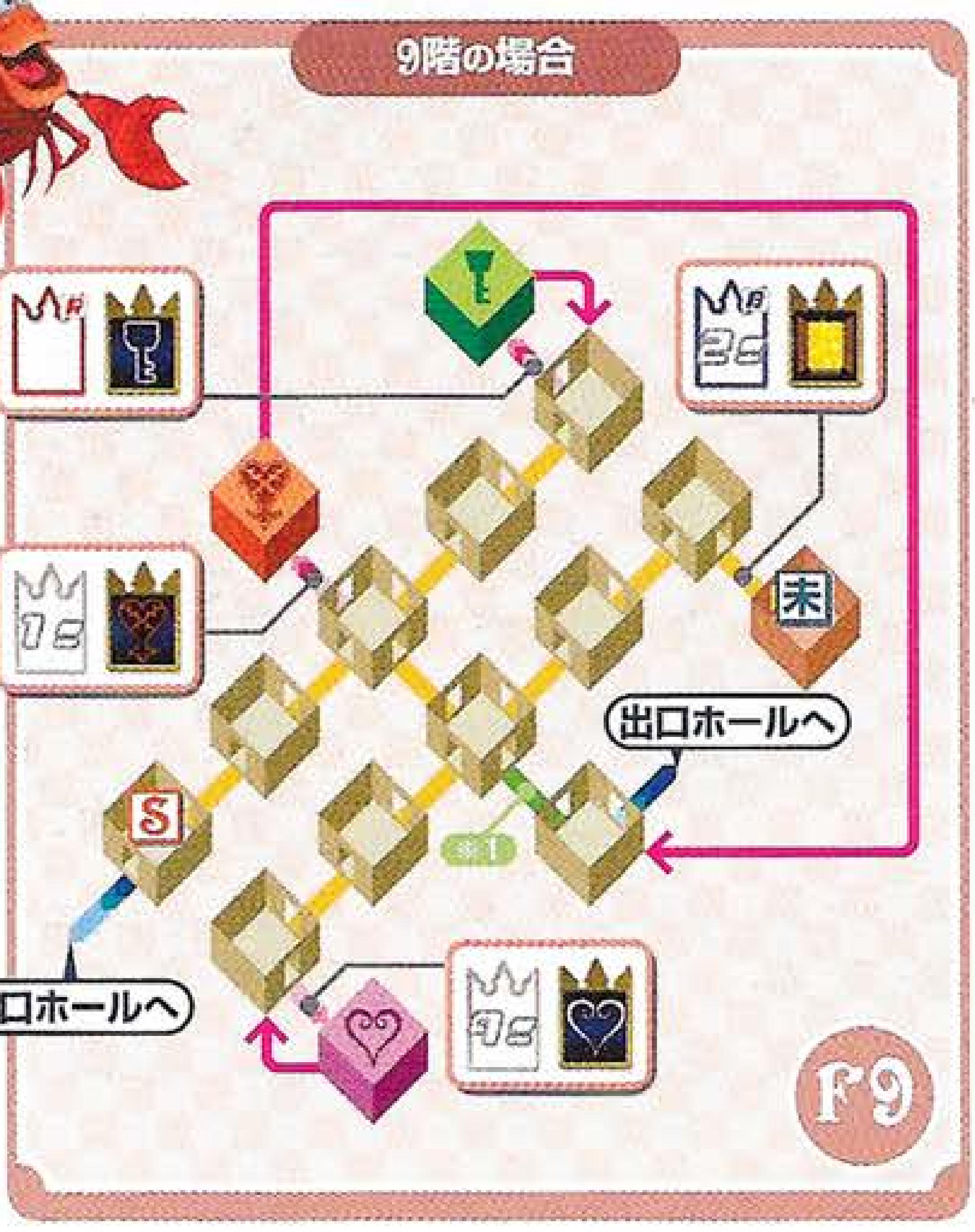


8階の場合





9階の場合



10階の場合



ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身
 アリエル	 トレジャーオブシー	①ストック技『ショックインパクト』 ②ストック技『ホーミングブリザラ』	ストック技『クエイク』  ★デミックス

※1 ……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる

ランダムで出現する敵



Story ストーリー アトランティカのストーリー

START

アリエルの口止め

海中の世界アトランティカを訪れたソラたちの前を、王女アリエルが通りかかる。自分に会ったことは誰にも言わないで――そう口止めして、あわてたように去っていくアリエル。その手にはヤリのようなものが……。彼女が持っていたものは何なのだろうか？



Get はじまりのキーカード

盗まれたトライデント

宮殿ではセバスチャンが困り果てていた。国を守る魔法のヤリ、トライデントが盗まれたうえにアリエルが行方不明で、トリトン王が心を痛めているらしい。もしや、先ほどアリエルが持っていたのはトライデントなのか？　ソラたちは事情を探ることにする。



Get みちびきのキーカード

トライデントを盗んだ理由

トライデントは、やはりアリエルが持っていた。彼女は、姿を消したフランダーを捜してほしいとアースラに頼み、その交換条件としてトライデントを貸すよう要求されていたのだ。親友を思うアリエルの気持ちに共感したソラは、彼女に協力を申し出る。



Get 真実へのキーカード

アースラのたくらみ

ソラたちがアースラのもとへトライデントを持っていくと、そこには捕らわれの身となったフランダーがいた。親友を救うため、アースラにトライデントを渡すアリエル。これで海の女王だと勝ち誇ったアースラは、ソラたちに襲いかかってくる。



CLEAR

BOSS BATTLE **アースラ** ⇒P.436



Get アースラのカード

たたくとプライズなどが出るギミック	たたくと敵を攻撃できるギミック	投げると敵を攻撃できるギミック
		

※2 ……たたくと人形が出ることがあり、そのときは混乱させられたうえ、所持モーグリポイントの約10%を落としてしまう



ネバーランド



宝箱の形のギミックがときどき出現する。これは、宝物部屋や『未知なる宝の部屋』にある宝箱とは別物なので注意。

このワールドは、7階〜10階のいずれかで訪れることができ、どの階で訪れたかによって、ワールドマップが異なる。また、訪れた階によって敵の強さも変化する(→P.410)。

7階の場合



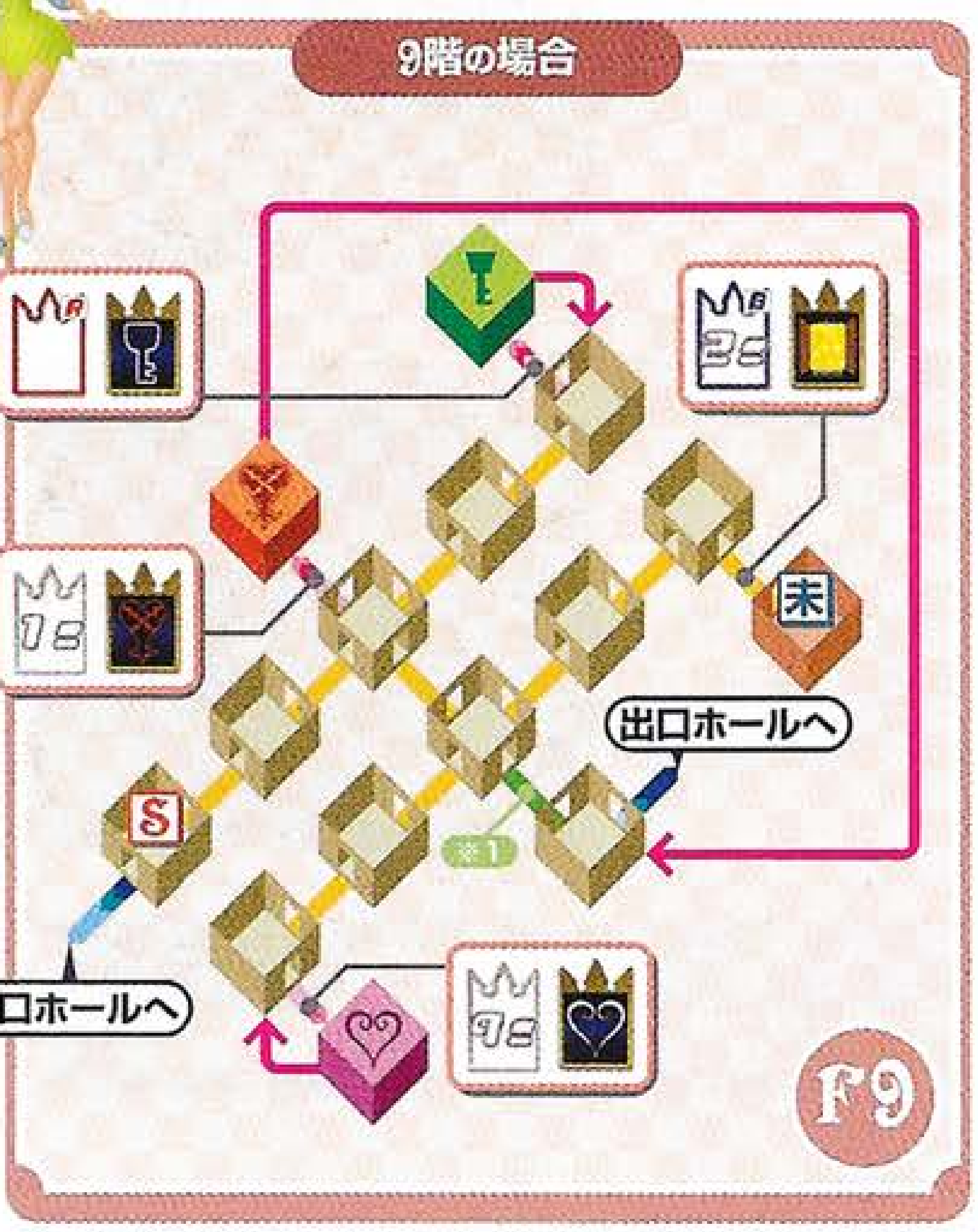
8階の場合



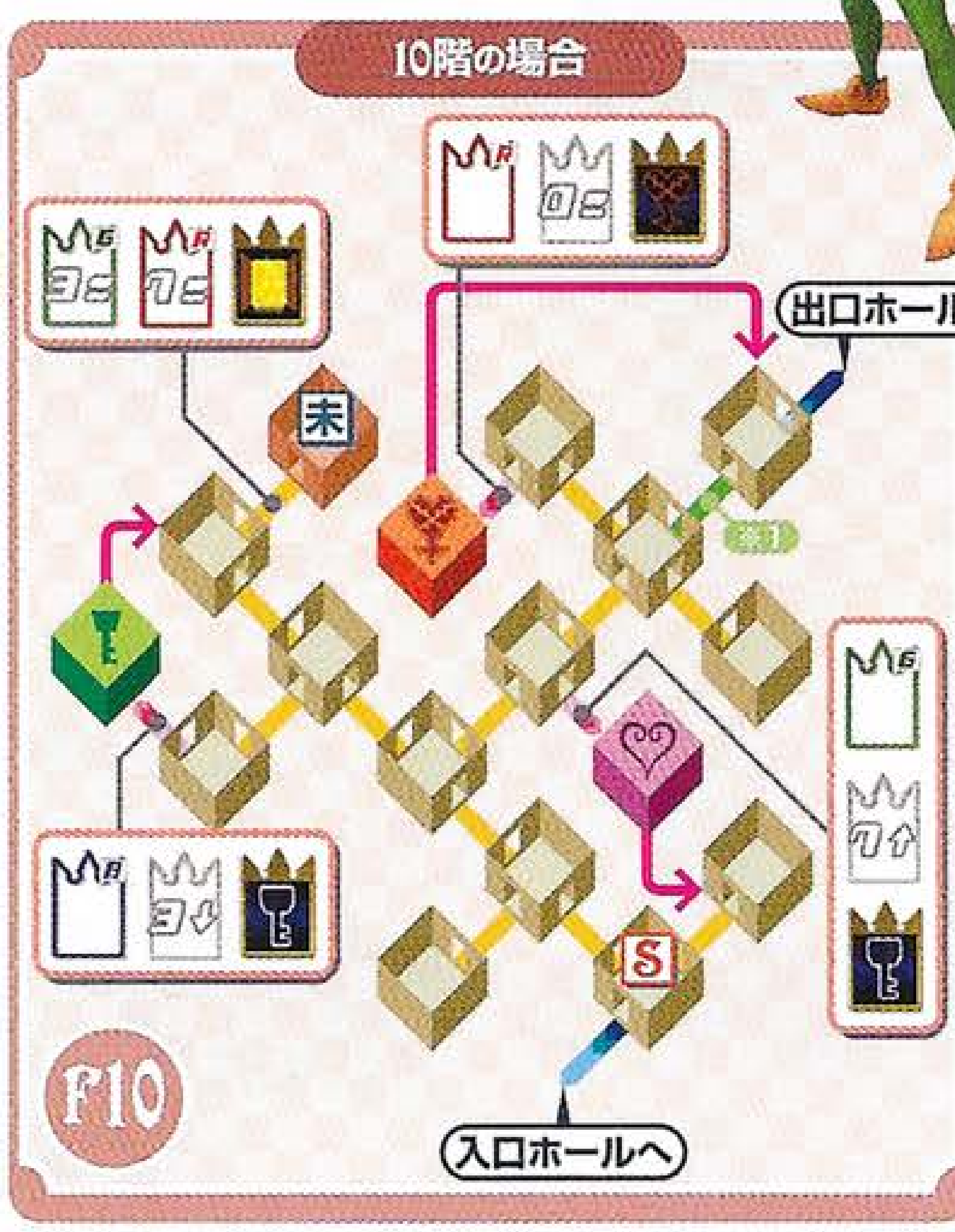




9階の場合



10階の場合



ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身	
 ピーター・パン	 フェアリーハープ	ストック技『テレポ』	ストック技『サンダーレイド』	 ★フォローザウィンド

※1 ……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる

ランダムで出現する敵



Story ストーリー　ネバーランドのストーリー

START

ティンカー・ベルとの出会い

大きな船のなかに迷いこんだソラたちが出口を探そうとしたそのとき、妖精のティンカー・ベルが現れた。彼女が身振り手振りで説明するには、どうやら出口を探すのを手伝ってくれるらしい。ソラたちはティンクについていくことにした。



Get はじまりのキーカード、『グライド』

ピーター・パンに事情を話す

ティンクに連れていかれた先にはピーター・パンがいた。ピーターはフックにさらわれたウェンディを助け出すため、この海賊船に乗りこんで機会をうかがっていたのだ。ソラたちとピーターは、船を出るまで互いに協力し合うことにする。



Get みちびきのキーカード

ヘソを曲げるピーター・パン

ソラたちとピーターは、船倉でウェンディを見つけた。ところが彼女は、助けにきてくれたピーターに、ロンドンへ帰りたいと言い出す。そんなことをすれば、彼女は大人になり、自分に会えなくなるのに——ヘソを曲げたピーターは、どこかへ行ってしまう。



Get 真実へのキーカード

フックとの戦い

なんとか甲板に出たソラたちだったが、船を荒らされて怒ったフックが、ウェンディを人質にとって一行を追いつめる。そこへ、ピーターがさっそうと現れ、ウェンディを救出。怒りが頂点に達したフックは、ソラたちに襲いかかってきた。



CLEAR

BOSS BATTLE



フック ➡P.438

Get フックのカード、ティンク[4]のカード

たたくとプライズなどが出るギミック



たたくと敵を攻撃できるギミック



投げると敵を攻撃できるギミック





ホロウバスティオン



『未知なる宝の部屋』で手に入るムーシューのカードは、強力なストック技『メガフレア』を使うのに必要だ。

このワールドは、7階～10階のいずれかで訪れることができ、どの階で訪れたかによって、ワールドマップが異なる。また、訪れた階によって敵の強さも変化する(→P.410)。

7階の場合



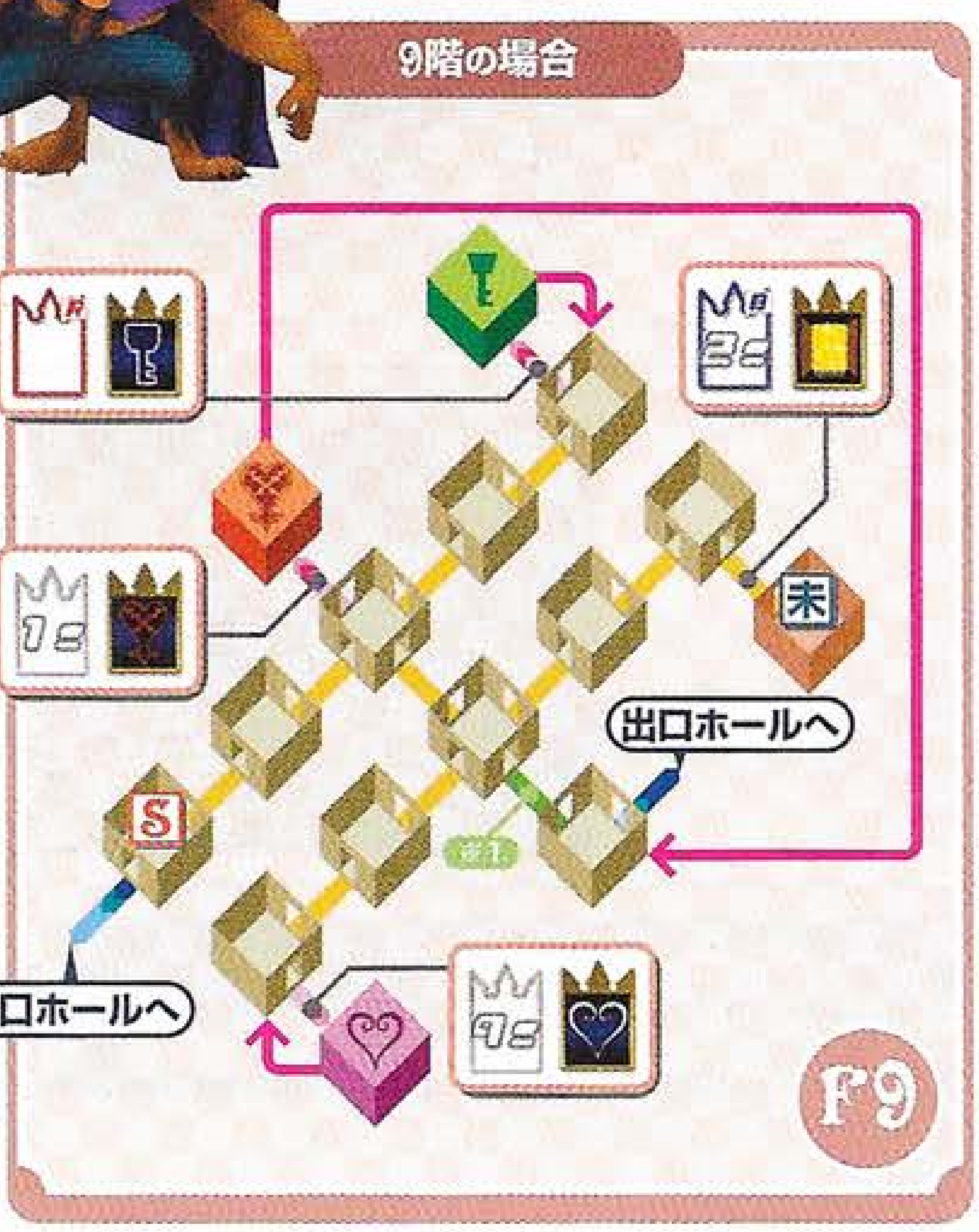
8階の場合



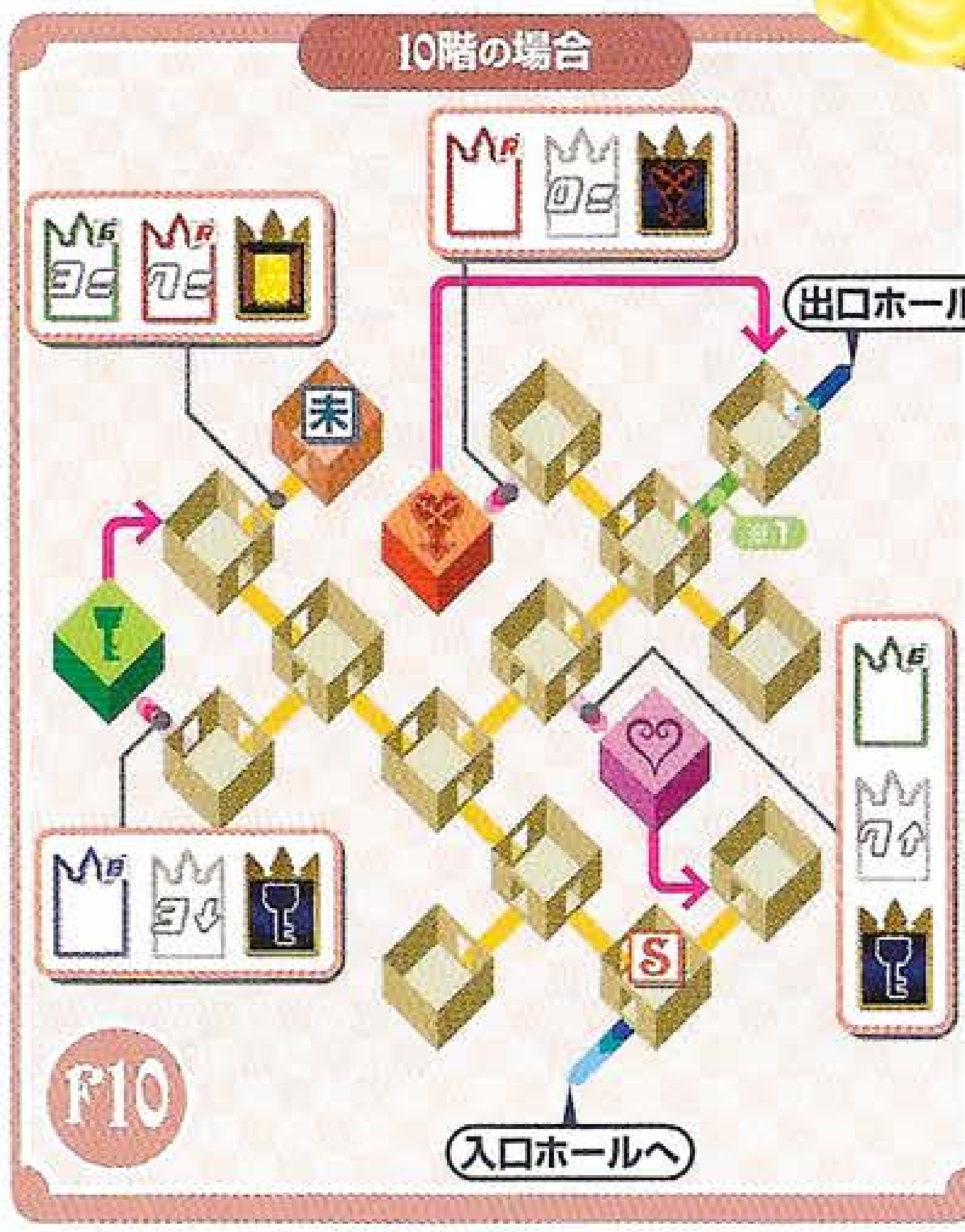




9階の場合



10階の場合



ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身
ビースト	ラヴィアンローズ	ストック技『リフレクトレイド』	ムーシュー ★シグバール

※1 ……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる

ランダムで出現する敵



Story ストーリー ホロウバスティオンのストーリー

START

ベルとビーストの言い争い

ホロウバスティオンにやってきたソラたちは、ベルとビーストが言い争っているところに出くわす。マレフィセントの城までビーストが助けにきてくれたのに、ベルは一緒に帰ろうとしないようだ。彼女はなぜビーストに冷たい態度をとるのだろうか？



Get はじまりのキーカード

連れ去られるベル

ベルの部屋を訪れ、彼女から事情を聞こうとするソラたち。だがそこへマレフィセントが現れ、ベルはあわててソラたちを物陰に隠れさせる。マレフィセントは、ビーストを呼ぶのをかたくなにこばむベルにしびれを切らし、彼女を部屋から連れ去ってしまう。



Get みちびきのキーカード

奪われたベルの心

助けに現れたビーストを、ベルはまたも冷たくあしらう。しかし、どんなに冷たくされても、ベルを助けたいというビーストの心は変わらなかった。そんな彼の美しい心を奪おうとするマレフィセント。ベルは思わずビーストをかばい、かわりに心を奪われる。



Get 真実へのキーカード

ベルが心を閉ざしていた理由

マレフィセントの狙いは「美しい心」だった。ベルは、ビーストを愛する自分の心が狙われていると気づき、彼にわざと冷たくしていたのだ。まんまとベルの心を手に入れたマレフィセントは、ビーストの心も奪おうと、ドラゴンに変身して襲いかかってくる。



CLEAR

BOSS BATTLE **マレフィセントドラゴン** ⇒P.440

Get マレフィセントドラゴンのカード

たたくとプライズなどが出るギミック	乗るとプライズなどが出るギミック	たたくと敵を攻撃できるギミック	攻撃してくるギミック	特殊なギミック



※2 ……たたくと火が消え、その状態で乗るとプライズなどが出現。火に触れると、5のダメージを受ける
※3 ……たたくと、エレベータが作動する

100エーカーの森



敵がいない平和なワールド。5種類のミニゲームをプレイ可能で、クリアすればストック技やカードがもらえる。

このワールドは、7階～10階のいずれかで訪れることができる。どの階で訪れた場合でも、ワールドマップの形は変わらない。

ほかのワールドとは異なる特殊な世界

100エーカーの森は特殊なワールドで、右記のような特徴がある。ルームクリエイションが行なえず、それぞれのルームがどのような地形なのかは、最初から決まっているのだ。また、イベントルームがひとつもなく、各ルームを順番に訪れて、一番奥にある『草原』のルームから出口ホールへ出れば、ワールドをクリアしたことになる。

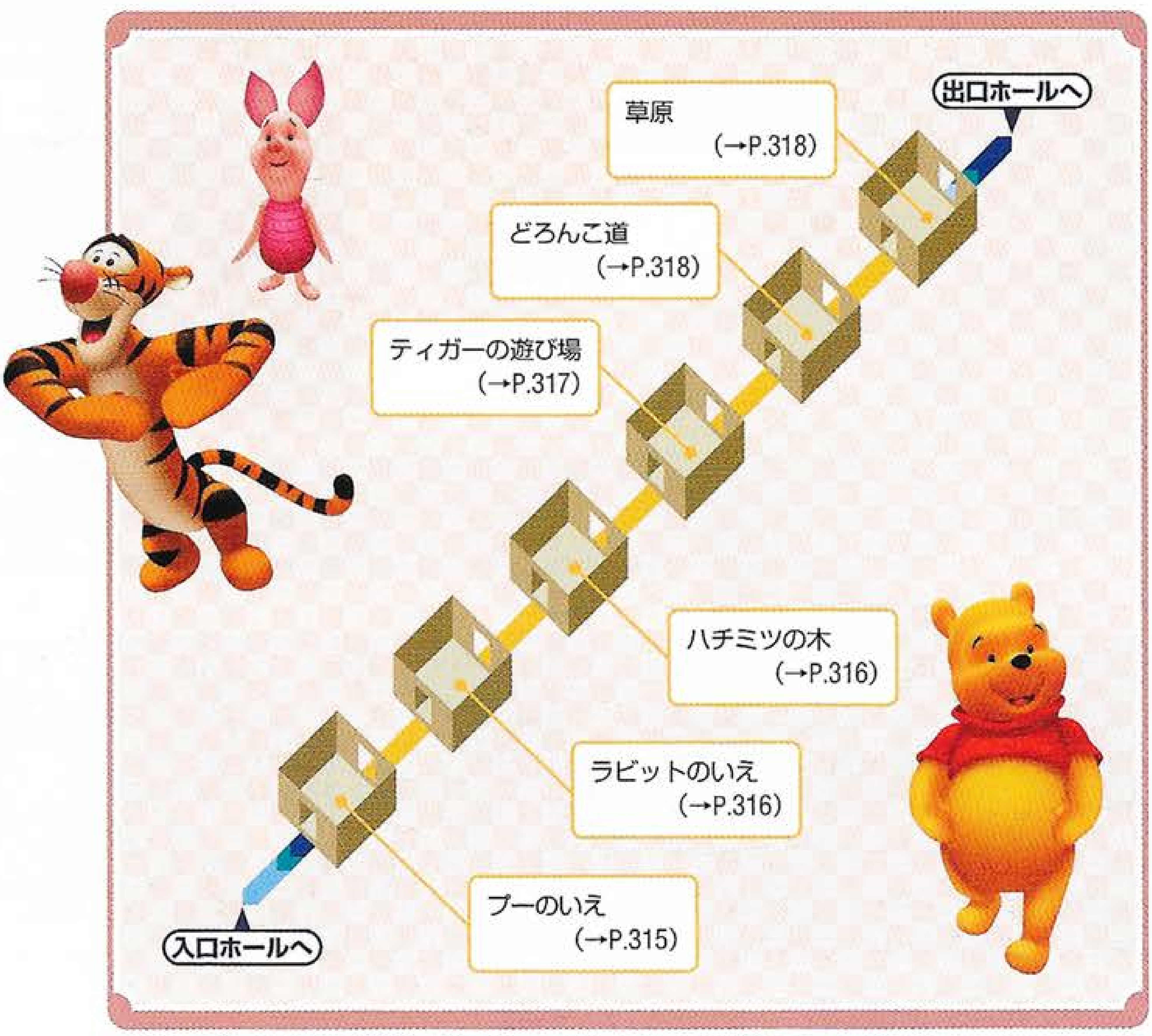
『プーのいえ』と『草原』以外のルームでは、合計5種類のミニゲームに挑戦することが可能。それぞれのミニゲームでは、特定の条件を満たせばクリアとなり、1回目にクリアしたときにはストック技やカードが、2回目にクリアしたときにはカードが手に入る。

100エーカーの森の特徴

- ◆ルームクリエイションが行なえない
- ◆ハートレスが出現しない
- ◆ミニゲームがプレイできる
- ◆どの階に作った場合でもルームのつながりかたが変わらない



⬅ミニゲームをプレイしなくても、『草原』のルームから出ればワールドをクリアできる。



100エーカーの森 ルーム解説











ピグレットが立ち止まるのを待とう

プーのいえの左側ではピグレットに会えるが、彼はソラの姿に驚いて逃げ出してしまう。ピグレットは、5つある茂みを出たり入ったりしながら走りまわって、ときおり茂みの外で立ち止まる。このときに近づいて◎ボタンを押せば、ピグレットとの会話になったあと、ストック技『コンフュ』を修得できるのだ。



⬅カメラを移動させて上からの視点にすれば、ピグレットの位置がわかりやすい。

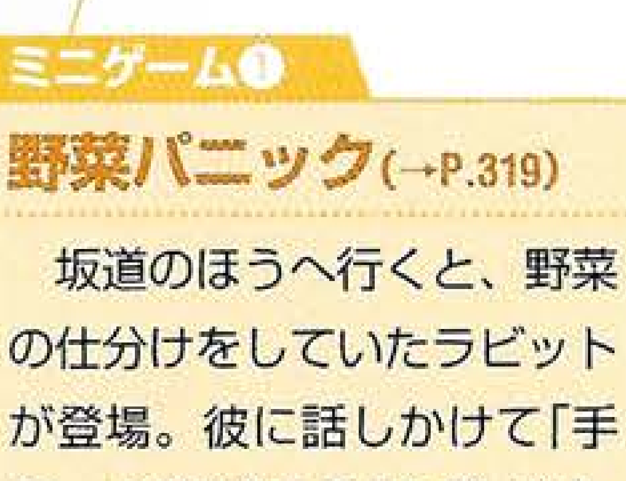




ミニゲーム❶

野菜パニック(→P.319)

坂道のほうへ行くと、野菜の仕分けをしていたラビットが登場。彼に話しかけて「手伝ってあげよう」を選べば、ミニゲーム『野菜パニック』がプレイできる。



⬆ラビットは柵の外側に立っている。△ボタンで話しかけよう。

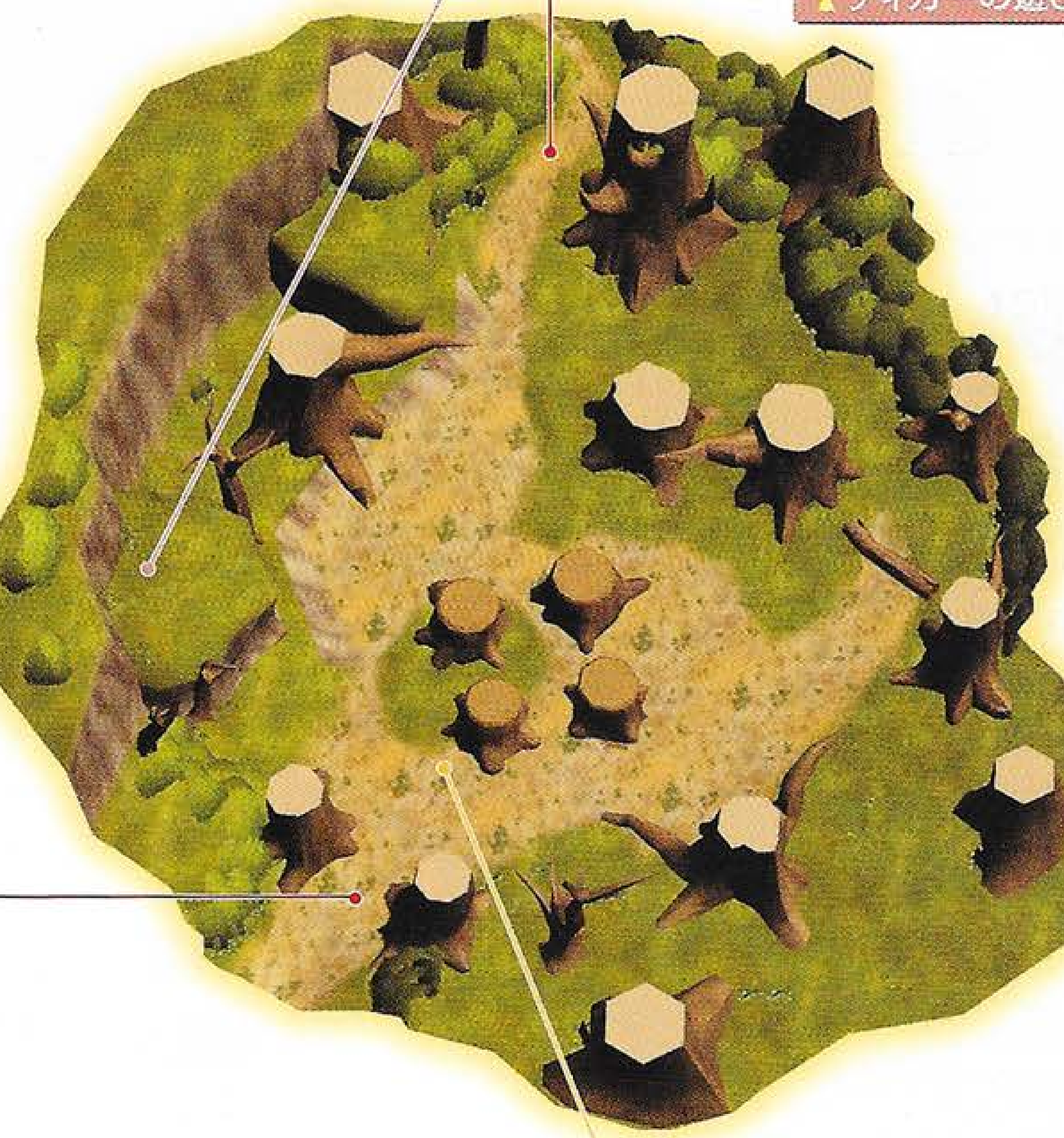
ミニゲーム❷

バルーングライダー (→P.320)

ハチミツの木の前に転がっている丸太には、風船が結びつけられている。ミニゲーム『バルーングライダー』をプレイしたいときは、この風船を🔺ボタンで調べて「やってみよう！」を選ぼう。

高台の上には宝箱が

高台の上にある宝箱には、エグザミネイションのカードが入っている。下からジャンプしても高台にはのぼれないので、切り株の上から『グライド』で飛んでいこう。まだ『グライド』を覚えていないなら、ネバーランドを訪れたあとで忘れずにもどってくること。



ミニゲーム❸

ティガーとジャンプ (→P.321)

切り株のそばにはティガーがいて、彼に🔺ボタンで話しかけて「ジャンプしよう！」を選べば、ミニゲーム『ティガーとジャンプ』に挑戦できる。ミニゲーム『プーさんと空中落下』をクリアしていると、ティガーの横にルーが現れるが、それによってイベントやミニゲームの内容が変わったりはしない。



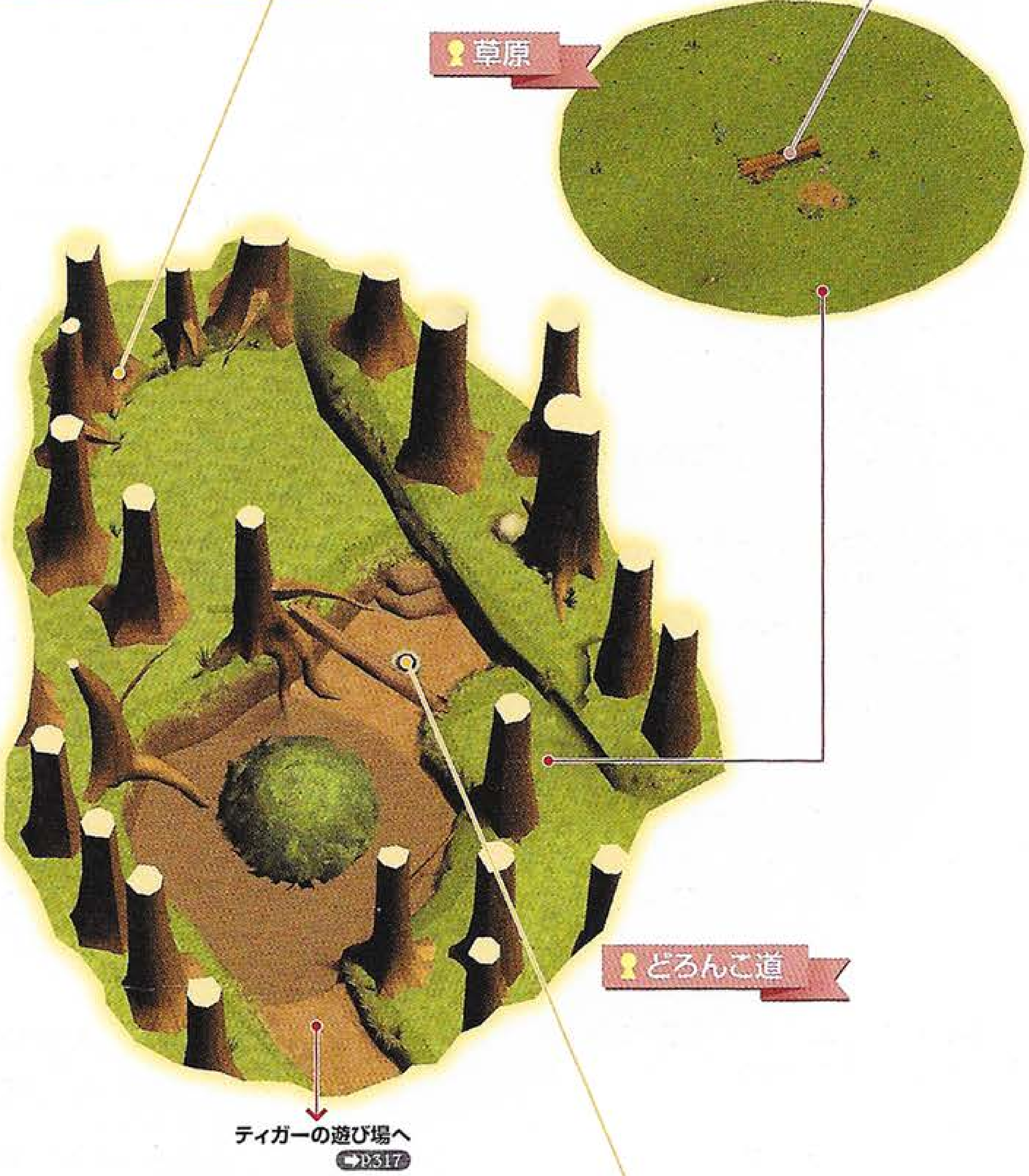
⬅ルーに話しかけると、『ティガーとジャンプ』についてアドバイスしてくれる。

ミニゲーム⑤
ハチたいじ (→P.323)

高台の上にのぼったら、イーヨーに話しかけて、しっぽがなくなったという話を聞こう。すると、プーが木の穴のなかにハチミツを見つけ、その木を調べることで、ミニゲーム『ハチたいじ』がプレイできるようになる。

ワールドから出ればクリア

中央にある丸太に近づくと、100エーカーの森から出るかどうかの選択肢が表示される。ここで「もう行かなきゃ」を選べばワールドクリアとなり、バンビ[5]のカードが手に入ったあと、忘却の城の出口ホールへ行けるのだ。



ミニゲーム④
プーさんと空中落下 (→P.322)

風が吹き出している井戸に乗ると、ソラとプーが上空に舞い上がって、ミニゲーム『プーさんと空中落下』がはじまる。井戸の上にはきちんと乗る必要がなく、『グライド』などで井戸の上を通るだけでもいい。



⬅ソラが井戸から吹き飛ばされる場面は、STARTボタンでスキップすることが可能だ。

ミニゲーム 1

野菜パニック



プレイできる場所 ラビットのいえ(→P.316)

基本ルール 転がってくる野菜をキーブレードで仕分ける

ゲームがはじまると、坂道の上からつぎつぎと野菜が転がってくる。左スティックでソラを左右に動かし、キーブレードで野菜をたたいて仕分けしよう。◎ボタンで野菜を右へ、■ボタンで野菜を左へ仕分けることが可能で、野菜の種類に応じてボタンを使いわけなければならない(下記参照)。ソラが野菜にぶつかったり、仕分ける方向をまちがえたり、野菜がソラのうしろへ通りすぎたりすると、画面右上に表示されている「残数」が1減る。残数は最初は6あり、これがゼロになるとゲームは終了するが、そのとき特定のポイント以上のスコアを獲得していればクリアとなるのだ。



←野菜を正しく仕分けると、その種類に応じて0〜3ポイントのスコアを獲得できる。

クリアの条件と手に入るもの

クリア回数	クリアの条件	手に入るもの
1回目	終了時にスコアが30ポイント以上	ストック技『**凶斬り・改**』
2回目	終了時にスコアが120ポイント以上	ファイア[8]のカード

野菜の種類

坂道を転がってくる野菜は右記の4種類で、それぞれ仕分ける方法やスコアなどにちがいがある。巨大カボチャはキーブレードを5回当てなければならないが、ほかの野菜とちがって、転がっているあいだに△ボタンでキーブレードを投げ当てることが可能。5回目に当てるときに、◎か△ボタンで攻撃すれば、右へ仕分けてスコアを獲得できる。

野菜ごとのスコアと正しい仕分け方法

野菜	スコア	仕分け方法
キャベツ	スコア：1	■ボタンで左へ仕分ける
巨大カボチャ	スコア：3	キーブレードを5回当てる(5回目は◎か△ボタンで右へ仕分ける)
カボチャ	スコア：1	◎ボタンで右へ仕分ける
ニンジン	スコア：0	なし(仕分けなくても残数は減らない)

プーの移動

道ばたにいるプーは坂道を歩きまわることがあり、そのときプーが野菜にぶつかると残数が1減ってしまう。ただし、プーにぶつかりそうな野菜には△ボタンのマークが表示され、△ボタンを押してキーブレードを投げ当てれば、ぶつかるのを防ぐことが可能だ。



←キーブレードを投げ当てた野菜は自動的に右か左へ仕分けされ、スコアが獲得できる。

攻略法

たたくタイミングを覚えよう

獲得したスコアが高くなると、野菜の転がるスピードが速くなる。ソラがキーブレードを振る速度を覚えて、タイミングよくたたいていこう。野菜の正面に立つと、たたくのが遅れたときにぶつかってしまうので、できるだけ横からたたくといいだろう。



←巨大カボチャを仕分けるときは、ニンジンのすき間からキーブレードを投げよう。

ミニゲーム 2

バルーングライダー



プレイできる場所 ハチミツの木(→P.316)

基本ルール　風船につかまって木のてっぺんを目指す

木のまわりにあるプライズを取りながら、ゴールを目指してのぼっていこう。風船を持ったソラは、左スティックで左右に移動し、⊗ボタンで上昇する。プライズを取るとスコアが増えていき、ゴールした時点でのスコアが最終的な成績になるのだ。ソラの身体か風船が木の枝やハチにぶつかると、風船がひとつ破裂する。すべての風船が破裂すると失敗になるので、うまく避けながらのぼろう。



←ソラは最初に風船を2個持っている。木をのぼる途中で風船を補充することも可能だ。

クリアの条件と手に入るもの

クリア回数	クリアの条件	手に入るもの
1回目	ゴールまでたどり着く	ストック技『**ファイガバースト**』
2回目	スコアが500でゴールまでたどり着く	ストップ[0]のカード



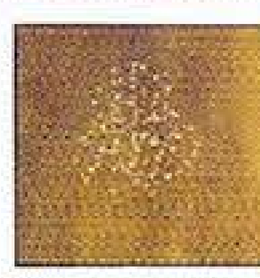
➡画面右側には、ゴールまでどれくらい近づいたかを示すゲージが表示されている。

木のまわりにあるもの

ハチミツの木のまわりには、右記の4種類のものがある。風船は、同時に持てる個数が3個までとなっており、それ以上は取れないので注意しよう。なお、スコアが影響するのは2回目のクリアを目指すときのみ。そのため、1回目はプライズを取らなくてもかまわない。

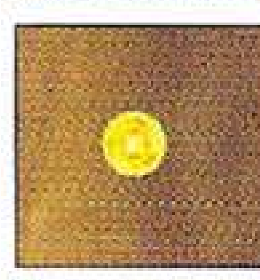


←プライズは、ルートを示すように並んでいる。順番に取りながら、木をのぼっていこう。



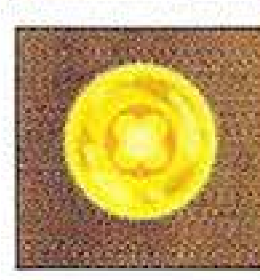
ハチ

全部で15ヵ所にいて、それぞれ一定のルートを飛んでいる。ソラか風船がぶつかると風船が破裂し、そのハチも消える。



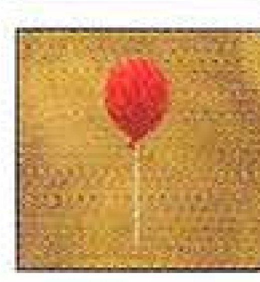
プライズ

全部で480個あり、ソラが近づくと取ることができる。ひとつ取るごとにスコアが1増える。



巨大プライズ

ゴールの近くに1個だけある。通常のプライズと同じく近づけば取ることが可能で、スコアが20増える。



風船

全部で6個あり、ソラが持っている風船が2個以下のときに近づくと取れる。色によるちがいはない。

攻略法

スピードを出さずにゆっくり進む

ソラの動きには慣性が働くため、スピードが出ていると、木の枝やハチを見つけてもすぐには止まることができない。制限時間はないので、左スティックや⊗ボタンの操作は慎重に行ない、ゆっくりと安全を確認しながら進もう。



←スコアを500にするには、すべてのプライズを取る必要がある。取り逃さないように注意しよう。

ミニゲーム3

ティガーとジャンプ



プレイできる場所 ティガーの遊び場(→P.317)

基本ルール　ティガーと同じように切り株の上をジャンプしよう

画面上にある4つの切り株は、◎、△、□、⊗ボタンに対応しており、ボタンを押すとソラがその切り株にジャンプする。最初に、ティガーがお手本として切り株の上を連続で跳び移るので、それと同じ順番でジャンプしていこう。最後まで正しく跳ぶと、ふたたびティガーがジャンプをはじめるが、そのさいにジャンプの回数が1〜3回増える。ソラが正しくジャンプするごとにスコアが1ずつ加算され、跳ぶ切り株をまちがえるとゲームは終了だ。

クリアの条件と手に入るもの

クリア回数	クリアの条件	手に入るもの
1回目	スコアを25ポイント以上獲得する	ストック技「パラダイススタンプ」
2回目	スコアを75ポイント以上獲得する	エーテル[9]のカード



←まずは、ティガーが4つの切り株の上を連続で跳び、お手本のジャンプを見せてくれる。

くり返す



←ティガーと同じ順番でソラもジャンプ。成功すると、またティガーがジャンプをはじめる。

ジャンプの法則

ティガーがジャンプを行なう回数は、最初は3回だが、ソラが正しく跳んでティガーに順番がまわってくるたびに、1〜3回ずつ増えていく。このとき、増えた1〜3回のジャンプは、どの切り株へ跳ぶかがランダムで決まるが、それより前のジャンプは前回と同じ(左下の図を参照)。つまり、増えた1〜3回のジャンプを、追加で覚えていけばいいわけだ。

ティガーのジャンプの増えかたの例

1回目
◎→⊗→□

2回目
◎→⊗→□→⊗　追加分: ⊗

3回目
◎→⊗→□→⊗→△→□　追加分: △→□



←ジャンプを行なう回数が30回になると、そのつぎはまた違う順番で3回からはじまる。

攻略法

跳ぶ順番を忘れる前にボタンを押そう

ティガーのジャンプをどれだけ正確に覚えられるかが、高得点のカギとなる。ボタンを押すときは、ソラが着地するのをいちいち待つ必要はないので、ティガーのジャンプが終わってソラの番になったら、最後まで一気に押してしまうといい。



←跳ぶ順番をメモしていけばクリアするのは簡単だが、ボタンの押しまちがいには気をつけよう。

ミニゲーム4

プーさんと空中落下

プレイできる場所 どろんこ道(→P.318)



基本ルール 障害物を避けながらプライズを集める

プーと手をつないで空中を落下し、障害物を避けながらゴールを目指す。空中にはいくつものプライズが浮かんでいて、それを1個取るごとにスコアが1増える(巨大プライズは11増える)。ただし、ハチの巣や木の枝などの障害物にぶつかると、つないでいる手が離れてプーが空中を漂ってしまう。そのあいだはプライズを取れないので、プーに近づいて△ボタンを押し、ふたたび手をつなごう。ゴールまで落下するとゲームは終了で、その時点でのスコアが最終的な成績となる。

クリアの条件と手に入るもの

クリア回数	クリアの条件	手に入るもの
1回目	なし(ゴールまでたどり着くだけでいい)	メガエーテル[5]のカード
2回目	スコアを2400ポイント以上獲得する	グラビデ[9]のカード

ソラは、左スティックで上下左右に移動可能。また、左スティックを倒しながら■ボタンを押すと、「ロール」ですばやく移動できる。ふつうに移動していると障害物を避けるのが間に合わないときは「ロール」を使おう。



←「ロール」でソラの身体が回転しているあいだは、障害物をすり抜けることができる。

攻略法 障害物とプライズがある位置を覚えよう

つぎつぎと現れるプライズを確実に取るためには、ムダな移動をしないことが大切。何度も挑戦して障害物やプライズの位置を記憶し、効率的に移動しよう。終盤で現れるいくつもの木は、ロールで避けるとプライズを取り逃してしまう。右の写真を参考に、あまり大きく動かずに避けるといい。なお、コース上にはプライズが2489個、巨大プライズが1個あり、最高スコアは2500となっている。



↑移動したあとは、進む方向の逆に左スティックを倒してブレーキをかければ、狙った位置に止まれる。

終盤に現れる木を避ける方法



↑右→左の順に2本の木が近づいてくるが、画面の中央付近にいれば、どちらにもぶつからない。



↑2本の木が交差するように現れる。直前にあるプライズを取ったら、すぐにここまで移動しよう。



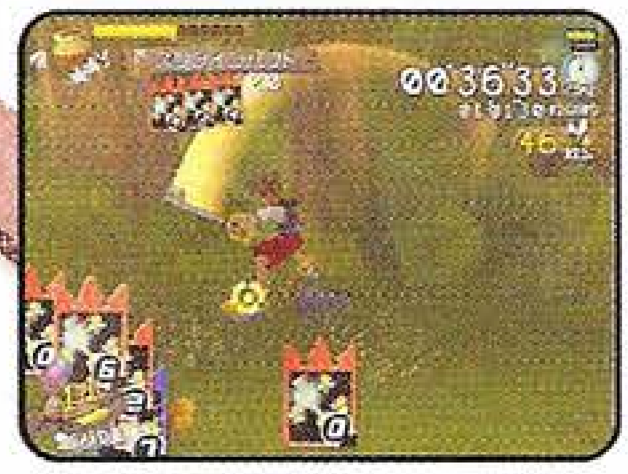
↑回転しながら近づいてくる4本の木は、画面の中央で動かずにいれば、避けることができる。



↑ゴール直前の難関。逃げ場がないように見えるが、この位置にいればぶつからずにすむ。

ミニゲーム 5

ハチたいじ



プレイできる場所 どろんこ道(→P.318)

基本ルール 特殊なデッキを使ってハチを退治する

通常のバトルと同じようにカードを使って攻撃を行ない、ハチを退治していく。フィールドには最大で10匹のハチが出現し、1匹退治するごとに新たなハチが現れる。画面右上の「REST」はハチの残数で、これをゼロにすればゲームは終了して、そのときのタイムが成績になるのだ。ただし、ハチの攻撃を受けるたびに画面左上のハチミツゲージが減っていき、ゲージがなくなると失敗になってしまう。なお、使用できるデッキは、通常とはちがう特殊なものとなっている(下記を参照)。

クリアの条件と手に入るもの

クリア回数	クリアの条件	手に入るもの
1回目	ハチを50匹退治する	エリクサー[1]のカード
2回目	1分40秒以内にハチを70匹退治する	ハイポーション[7]のカード

使用できるデッキと技

『ハチたいじ』では、キーブレード、突風、ハチミツの3種類のカードで組まれた、下のようなデッキを使用する。キーブレードのカードを使うと、通常のバトルと同じように、アタック技やストック技を出すことが可能。突風やハチミツのカードは『ハチたいじ』専用のカードで、右下の表の技を出せるのだ。



←ストック技『ハニーストーム』は、出現しているすべてのハチを倒せる強力な攻撃だ。

『ハチたいじ』で使用できるカード



『ハチたいじ』で使用できるデッキ



『ハチたいじ』で出せる技

技	必要なカード	解説
突風		突風でハチを吹き飛ばす。ダメージは与えられない
ハチミツ		プーにツボを約7秒間かぶせて、ハチミツゲージを少しずつ回復させる。最終的にはゲージ全体の約3分の1が回復
ハニーストーム	+	突風でツボを飛ばし、出現しているすべてのハチを倒す
ハニーポット	+	基本的に『ハチミツ』と同じだが、回復量はゲージ全体の約3分の2

攻略法

ラクにクリアしたければ『ハニーストーム』を連発しよう

ハチを手早く倒したければ、「キーブレードのカードを1枚目にストックして『ハニーストーム』を使う→すぐにリロードする」をくり返すといい。攻撃を受けてハチミツゲージが減ったら、数字が9以上になるようにキーブレードとハチミツのカードをストックして、『ハチミツ』で回復しよう。



ストーリーダイジェスト ソラ編 ③

11階〜13階

P.306より

11階 入口ホール

裏の記憶の世界へ

ソラの心の奥に眠っていた裏の記憶――そこから作り出されたカードを使うと、一体何が起こるのだろうか？　不安だが、いまはこのカードを使う以外に手はない。ナミネを助け出すため、ソラはカードをかざし、裏の記憶の世界へ足を踏み入れる。



11階



トワイライトタウン ⇒P.328

ソラの裏の記憶から作られた世界にて、ソラに揺さぶりをかけるヴィクセン。しかし、真相を話す前に彼はアクセルに消されてしまう。

城の一室

マールーシャの真意

指令どおりヴィクセンを始末したアクセルは、マールーシャの真意を聞かされる。マールーシャは、ソラの実力を試すためにヴィクセンをけしかけ、一方でアクセルに"機関"を支配する計画の仲間入りをする資格があるかどうかを試していたというのだ。



11階 出口ホール

ふたりの記憶はまったく同じ？

リクをあやつっていたはずのヴィクセンは消えてしまったのに、相変わらずソラに激しい敵意を燃やすリク。彼の口から、幼いころにナミネとかわしたという約束が語られるが、それはソラの記憶とまったく同じだった。しかも、手にしたお守りまで……？



BOSS BATTLE



リク＝レプリカ（3回目） ⇒P.444

Get メガポーション[2]のカード

お守りは故郷のカードへ

戦いに敗れたリクは、お守りを落としたことにも気づかず走り去っていく。自分がもらったのと同じものを、なぜリクが？――混乱するソラ。そんな彼の手のなかで、お守りはデスティニーアイランドのカードに変化する。

Get デスティニーアイランドのカード



次ページへ

11階
出口ホール

ひとりで行ってしまうソラ



この城を訪れるまでは存在すら忘れていたナミネのことで頭がいっぱいなんて、何かおかしい――ソラの様子がヘンなことに気づき、その原因を探ろうとするドナルドとグーフィー。だが、ナミネと会うことしか考えられないソラは、ふたりを残して先へ行ってしまう。

城の一室

ナミネを逃がすアクセル



いまや部屋にいるのは、アクセルとナミネのふたりだけだった。ソラを救いたいというナミネの想いを承知で、アクセルは彼女に裏切りをすすめる。意を決してソラのもとへ駆け出すナミネ。それを見送ったアクセルは、思惑どおりの展開に笑い声をあげる。

12階
入口ホール

ジミニーの言葉を無視するソラ



ひとりで城の奥へ進もうとするソラの心には、もはやナミネのこと以外、何も残ってはいなかった。ドナルドとグーフィーへの口のききかたをとがめ、ソラの態度をたしなめようとするジミニー。しかしソラは、そんな忠告にも耳をかさず、扉の奥へ急ぐのだった。

12階



デスティニーアイランド ➡P.330

故郷の島で、ついにナミネとめぐり会ったソラ。ところが彼女は、大切な人をもう一度思い浮かべてみてと言い、姿を消してしまう。

12階
出口ホール

大切な人はナミネじゃない？



自分の大切な人は、ナミネではない？　デスティニーアイランドで浮かんだ疑問を、ソラはホールで待っていたナミネにぶつける。ナミネは真相を告げようとするが、そこへリクが乱入。お前の記憶がデタラメなんだ、と言って戦いを挑んでくる。

BOSS BATTLE



リク＝レプリカ（4回目） ➡P.448

Get リクのカード

次ページへ

12階 出口ホール

突然倒れるリク

敗れてがっくりとヒザをついたリクに、ソラは思わず駆け寄る。しかしそれはリクのワナだった。スキを見てソラを弾き飛ばし、トドメを刺そうとするリク。「やめて！」——ナミネがそう叫ぶと、リクの頭に衝撃が走り、彼は糸が切れた人形のように倒れてしまう。



真相を明かすラクシーヌ

「心が壊れたのよ」——そう言いながらラクシーヌは、目の前にいるリクの正体、そしてソラの心にあるナミネとの思い出について、真相を明かす。すべては、ソラを記憶の鎖でしばり、マールーシャたちの意のままにあやつるための策略だったのだ。



胸に残る約束を守るために

計画が失敗し、怒りのあまりナミネを張り倒すラクシーヌ。だがソラは、真実を知ってなお、胸に残る約束どおりナミネを守ろうとする。ドナルドとグーフィーも、ソラを守る約束をつらぬくために駆けつけた。3人は力を合わせ、ラクシーヌに立ち向かう。



BOSS BATTLE ラクシーヌ（2回目） ➡P.446

Get ラクシーヌのカード

ナミネを許すソラ

自分はマールーシャにおどされ、ソラをあやつるための手伝いをしていた——すべてを語るナミネ。それを聞いてもソラは、ナミネのことを本気で怒る気にはなれなかった。ナミネとの約束を守るため、そして大切な記憶を取りもどすため、ソラたちは城の奥へ進む。



Get 過ぎ去りし思い出[6]のカード

13階

忘却の城 ➡P.332

マールーシャはナミネを連れ去り、城の奥へ逃げていった。残されたソラたちはアクセルを倒し、マールーシャのあとを追う。

エンディング

GBA版から変更されたイベントシーン

ソラ編

本作のイベントシーンには、GBA版のときとはセリフの内容がちがっていたり、新たな場面が追加されていたりするものがある。ここでは、そのようなイベントシーンの一部を紹介しよう。

プルートとの再会

イベントの時期 トラヴァースタウンの1番目のイベントルームを訪れたとき

トラヴァースタウンの1番目のイベントルームでは、王様の忠犬であるプルートとソラたちが再会し、以降はプルートのカードが出現するようになる。この再会の場面は、PS2版で追加されたもので、GBA版では物語中にプルートは登場せず、フレンドカードも存在しなかったのだ。

PS2



⬆ソラたちがプルートを見つけたあと、レオンがやってくる。

GBA



⬆プルートは登場せず、ソラたちが話をしているとレオンが現れる。

ヴィクセンが始末される理由

イベントの時期 9階出口ホールから10階入口ホールへ向かった直後

ヴィクセンを消すべく反逆者に仕立てるマールーシャだが、GBA版では、ソラに"裏の記憶"に眠る真実を知られそうになったということも、ヴィクセンを始末する動機になっていた。PS2版では、ヴィクセンの行動はすべてマールーシャの想定内であり、彼の冷酷さが強調されている。

PS2



⬆ヴィクセンを思惑どおり動かし、反逆者として消そうとする。

GBA



⬆ソラに"裏"の真実を知らせないため、ヴィクセンを始末させる。

アクセルのひとりごと

イベントの時期 11階出口ホールから12階入口ホールへ向かった直後

マールーシャの目を盗んでナミネをソラのもとへ向かわせ、楽しげに笑うアクセル。PS2版ではアクセルのセリフが変更され、本当に楽しんでいる自分に驚くようになった。この場面以外でも、アクセルのセリフはこまかく変わっており、『KHⅡ』でのイメージに近くなっているのだ。

PS2



⬆心のない自分が楽しんでいることに気づき、驚きの声をあげる。

GBA



⬆思惑どおりの展開に満足げなアクセル。PS2版より凶悪な印象だ。

アクセルとマールーシャの激闘

イベントの時期 忘却の城(13階)のイベントルームを訪れたとき

ソラが忘却の城(13階)のイベントルームを訪れる直前、アクセルはマールーシャに戦いを挑み、ふたりは激しく武器をぶつけ合う。GBA版では、彼らが戦うシーンはなく、マールーシャはアクセルが襲いかかってくる前にナミネを盾に取って、ソラとアクセルを戦わせていた。

PS2



⬆アクセルを相手にマールーシャは一歩も引かず、互角に渡り合う。

GBA



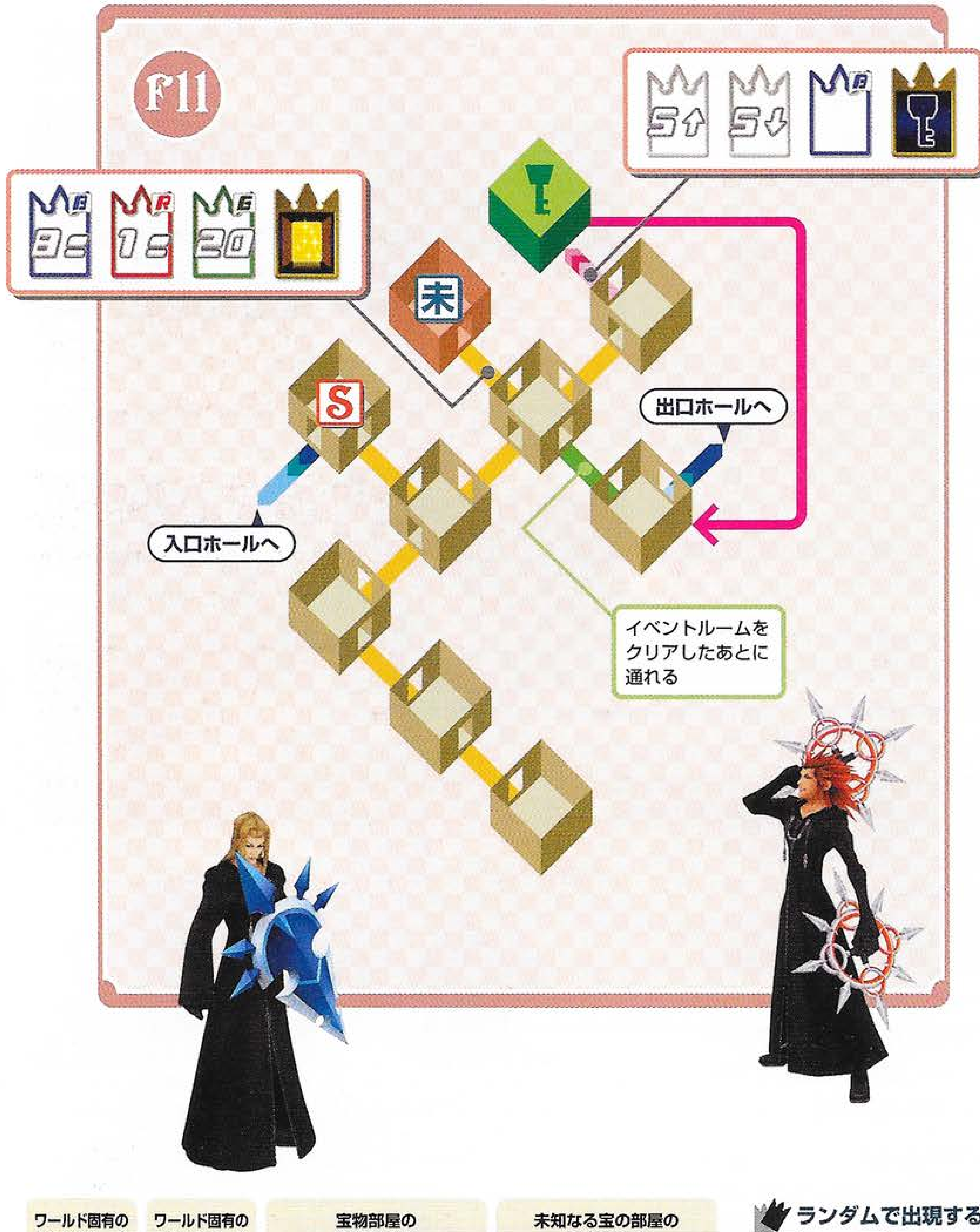
⬆自分は戦わずに、ナミネを利用してソラにアクセルを倒させる。



トワイライトタウン



マップの下側は行き止まりになっている。カードをムダづかいしないためにも、まちがえてルームを作らないように。



ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身
なし	片翼の天使（※1）	①ストック技『デジョネーター』 ②アンセム（※2）	ストック技『スターダストブリッツ』 ★ロクサス

ランダムで出現する敵



※1……忘却の城（13階）でマールーシャ（1回目）を倒した時点で解禁される
※2……リク編をクリアしたあとに入手できる（→P.469）

Story ストーリー トワイライトタウンのストーリー

START

記憶にない町



ソラの裏の記憶からできたというその街は、一行の誰にも見覚えのない場所だった。記憶をなくしたことを不安がるドナルドたちに、ソラはお守りにまつわるナミネとの思い出を話して聞かせる。その思い出に隠された重大な秘密にも気づかず……。

Get はじまりのキーカード

懐かしさと思い出……真実はどちら？



街を進むにつれて、ソラの胸に懐かしさだけがつのっていく。それは、ナミネへの想いが、記憶とともに浮かんでくるのとは対照的だった。そこへヴィクセンが現れ、問いかける。その懐かしさとナミネの思い出、おまえにとって真実はどちらだ？――混乱しながらもナミネと答え、ソラは戦いを挑む。



BOSS BATTLE **ヴィクセン**（2回目） ➡P.452

Get ヴィクセンのカード

ヴィクセンの最期



リクをもとにもどせとヴィクセンに詰め寄るソラ。しかしヴィクセンは言う。あのリクもお前も虚無の暗闇に落ちるしかない。ナミネにひかれて進めば、心を失いマールーシャの道具になる、と。くわしく聞こうとするソラだが、その瞬間ヴィクセンは、突然現れたアクセルに消されてしまう。

CLEAR

たたくとプライズなどが出るギミック | 投げると敵を攻撃できるギミック



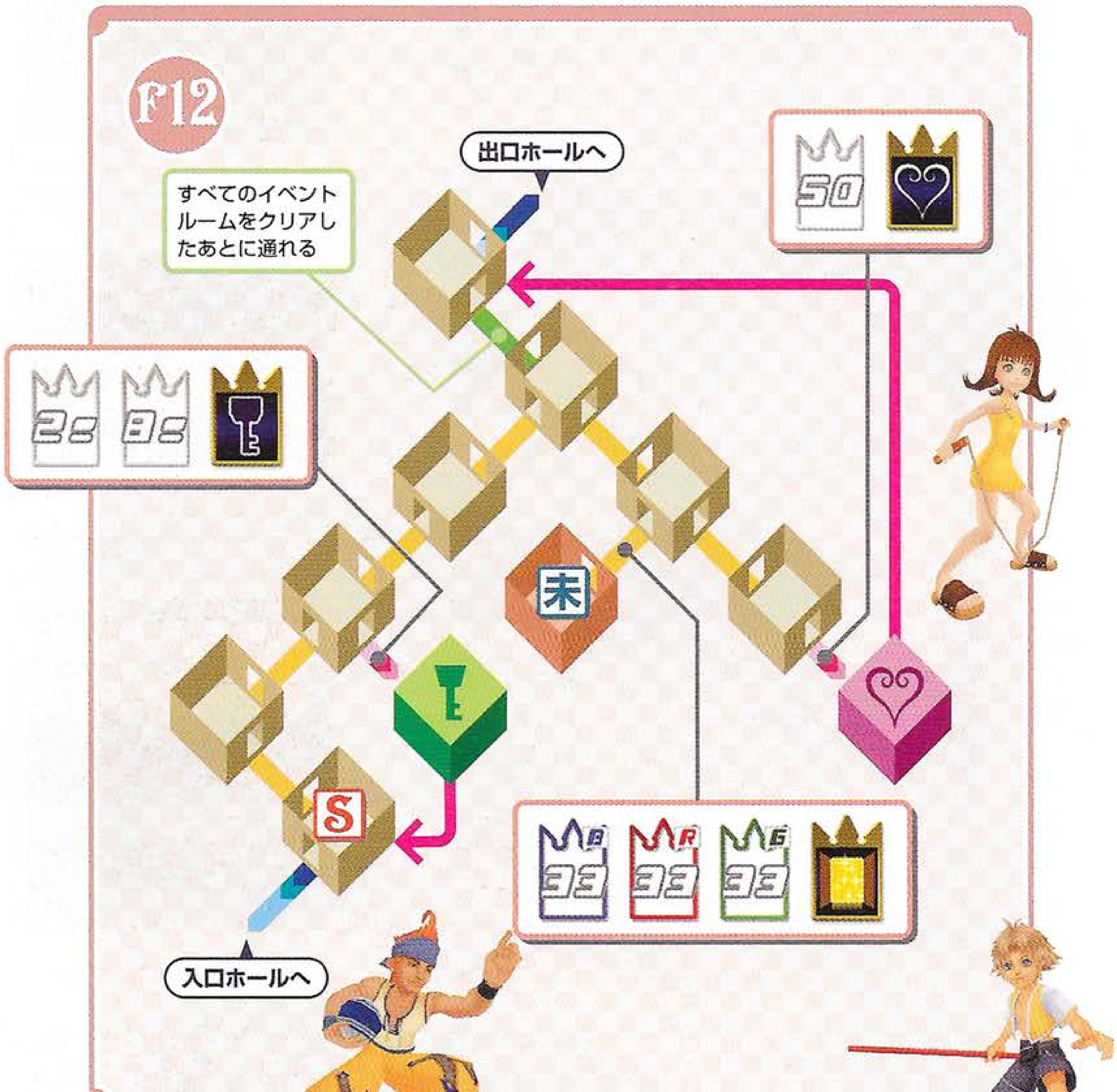
※3 ……上に乗ることでもプライズなどが出る



デスティニーアイランド



ここでは緑のマップカードが出現しない。『未知なる宝の部屋』に入るなら、ほかのワールドでカードを集めておこう。



ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身
なし	約束のお守り(※1)、過ぎ去りし思い出(※2)	①ストック技『ジャッジメント』、②ゼクシオン(※3)	ラストエリクサー、★フォトンデバッガー

※1……2番目のイベントルームをクリアした時点で解禁される
※2……12階出口ホールでラクシーヌを倒した時点で解禁される
※3……リク編をクリアしたあとに入手できる(→P.469)

ランダムで出現する敵



Story ストーリー　デスティニーアイランドのストーリー

START

失われつつある故郷の記憶

ドナルドたちとケンカ別れしたソラは、故郷の島で自分の記憶の正しさを確かめようとする。しかし、いまのソラには、目の前の遊び友達3人の名前さえ、すぐには思い出せなくなっていた。様子のおかしなソラに、3人は"アイツ"に会うようすすめる。



Get はじまりのキーカード

リクとの再会

いつも遊んでいた小島へ行くと、そこには昔と変わらぬリクがいた。"アイツ"とは誰なのか、ソラが尋ねようとしたそのとき、大きな地響きが島を襲う。リクはほかの子どもたちに島の異変を伝えるために、ソラは"アイツ"を助けるために駆け出した。



Get みちびきのキーカード

ダークサイドとの戦い

島は海面から浮き上がり、空には暗黒の球が現れていた。まるでリクが闇の扉を開いたあの夜のように……。みんなの言う"アイツ"を捜して、必死に島中を走りまわるソラ。そこへ突然ダークサイドが現れ、ソラに襲いかかってきた。



BOSS BATTLE



ダークサイド ➡P.442

Get ダークサイドのカード

ふたりのナミネ

ふと気づくと、ソラの前にナミネが立っていた。再会を喜ぶソラだが、そこにナミネがもうひとり現れ、この城で起こった出来事の核心に迫ることを伝える。「もう一度、思い浮かべて。君のいちばん大切な人」――そのとき、ナミネの姿に重なったのは……？



Get 約束のお守り［4］のカード

CLEAR

たたくとプライズなどが出るギミック



投げると敵を攻撃できるギミック



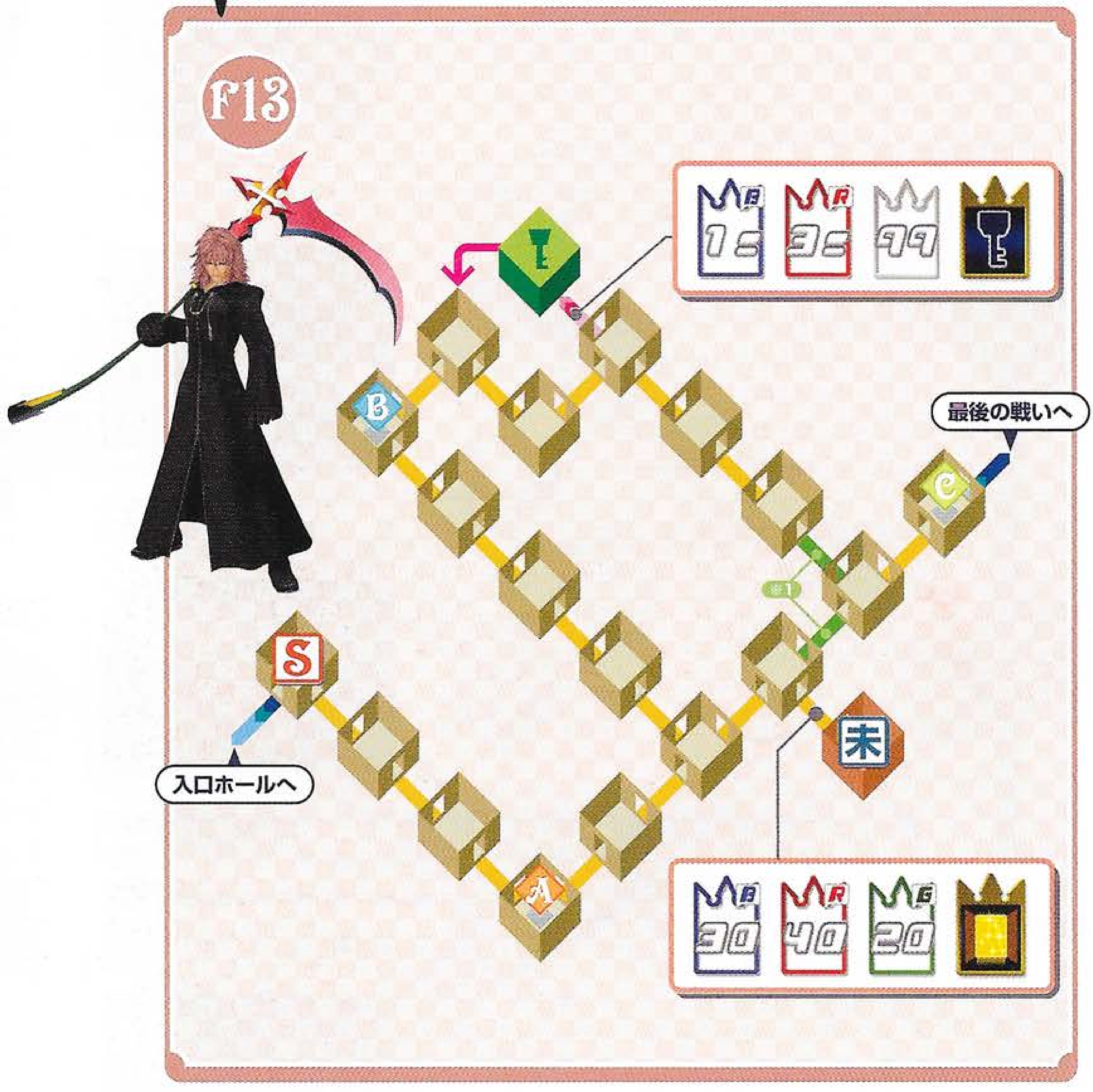
※4 ……上に乗ることでもプライズなどが出る



忘却の城



一本道なので迷う心配はないが、マップカードがたくさん必要になる。あらかじめ別のワールドで集めておきたい。



ワールド固有のフレンドカード	ワールド固有のアタックカード	宝物部屋の宝箱の中身	未知なる宝の部屋の宝箱の中身
なし	ダイヤモンドダスト(※2)	①ストック技『レイジングストーム』 ②アルテマウェポン(※3) ③レクセウス(※3)	『スーパーグライド』 ★スターシーカー

※1……イベントルームをクリアしたあとに通れる
※2……◇のルームでマールーシャ(1回目)を倒した時点で解禁される
※3……リク編をクリアしたあとに入手できる(→P.469)

ランダムで出現する敵



Story ストーリー 忘却の城のストーリー

START

3 人の約束

記憶を失う恐怖に打ち勝つため、ソラたちはある約束をかわす。何もかも忘れて離ればなれになっても、3人はかけがえのない友達だ——新たにかわしたその約束を胸に、一行は城の奥へと進んでいく。



Get ストック技『トリニティリミット』、はじまりのキーカード

ナ ミネにしのびよる魔の手

ソラたちがマールーシャのもとへ向かっているころ、ナミネはソラがもどってくるのを待っていた。身動きをしないリクの横で、だまったまますわりこんでいるナミネ。そんな彼女の背後に、どこからともなく黒いコートの男が姿を現す……。



正 体を現したアクセル

ナミネを逃がしたアクセルを裏切り者と問いつめるマールーシャ。しかし、アクセルはその言葉を軽く受け流す。アクセルは最初から、ある目的を持って城内で行動していたのだ。真の裏切り者マールーシャを始末すべく、アクセルは武器を構える。



ア クセルとの戦い

アクセルとの激しい攻防のさなか、不敵に笑ったマールーシャはナミネを盾に取り、部屋へ入ってきたソラたちに呼びかける。このままでは、人質であるナミネも一緒にアクセルに消されてしまうぞ、と。利用されていると知りつつも、ソラたちはナミネを助けるため、アクセルに立ち向かう。



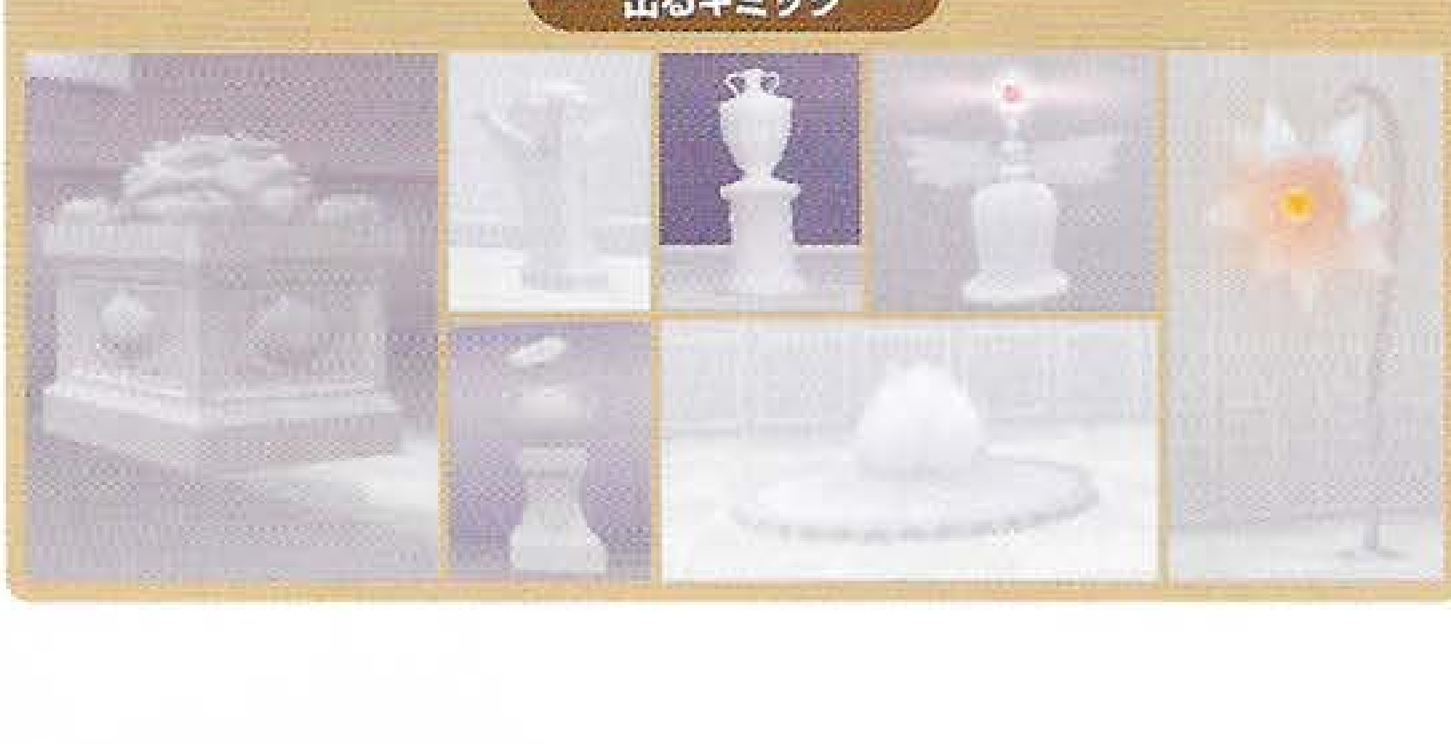
BOSS BATTLE アクセル（2回目） ➡P.444



Get アクセルのカード

次ページへ

たたくとプライズなどが出るギミック



たたくと敵を攻撃できるギミック



攻撃してくるギミック



ソラ編の特徴
ページの見かた
ストーリーダイジェスト
トラヴァースタウン
アグラバー
オリンポスコロシアム
ワンダーランド
モンストロ
ハロウィンタウン
アトランティカ
ネバーランド
ホロウバスティオン
100エーカーの森
トワイライトタウン
デスティニーアイランド
忘却の城

ソラの心を壊そうとするマールーシャ

マールーシャは、"機関"を支配するためにキーブレードの力を欲していた。何としてもソラを手に入れたい彼は、ナミネに非情な命令をくだす。そんなことをしたら、ソラの心が壊れてしまう――命令をこばむナミネに、ソラはかまわずやれと叫ぶが……？





BOSS BATTLE **マールーシャ**（1回目） ⇒P.454

Get マールーシャのカード

最後の戦い

激闘を制したソラたちの前に、倒したはずのマールーシャが姿を現す。どうやら、先ほど戦ったのはダミーで、本物はこの部屋の奥にいるようだ。すべてに決着をつけるには、本物のマールーシャを倒すしかない。ソラたちは意を決して、最後の扉を開く。





BOSS BATTLE **マールーシャ**（2回目） ⇒P.456

Get なし



BOSS BATTLE **マールーシャ**（3回目） ⇒P.458

Get なし

ソラの選択

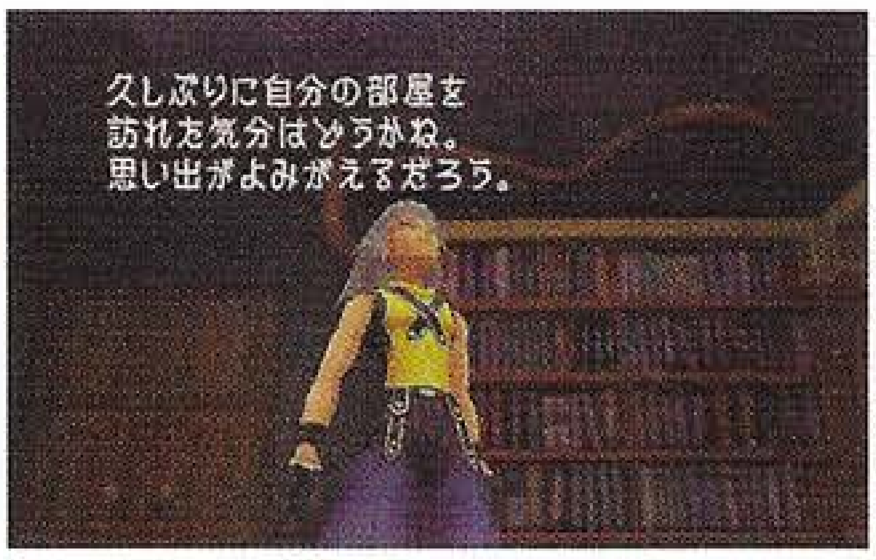
本物のマールーシャを打ち破ったソラに、ナミネはある選択を迫る。この城での記憶をなくすかわりに大切な思い出を取りもどすか、城での記憶を残すかわりに大切な思い出をなくしたままでいるか――ふたつにひとつだというのだ。はたしてソラの答えは？



CLEAR















#3

キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ SIDE
KINGDOM HEARTS Re：Chain of Memories SIDE

シナリオ [リク編]

























Reverse／Rebirth
リク編の特徴

「Reverse／Rebirth」（以下、リク編）は、リクを主人公とした物語。ソラ編とはシステムが一部異なるので注意しよう。

ソラ編とのちがい　リクが主人公となるもうひとつの物語

ソラ編をクリアしたあとは、タイトル画面のイラストがリクの姿に変わり、リク編が遊べるようになる。ソラが忘却の城の1階から13階へのぼっていったのに対し、リクは地下12階から地下1階を目指すのだ。

城のそれぞれの階でワールドカードを使い、カードが生み出した世界を冒険していくのはソラ編と同じ。ただし、各階で選べるワールドが右の図のようになっているほか、下記の点がソラ編と異なっている。

リク編をプレイするための条件

- ◆ソラ編クリア後にデータをセーブしたメモリーカードを、PS2に挿す

ソラ編とのおもなちがい

- ◆デッキを自分で組むことができず、ワールドごとに専用のデッキを使う
- ◆基本的に各ワールドのイベントルームではイベントがなく、ボス敵と戦うだけ
- ◆フレンドカードは王様のカードのみ
- ◆ギミックなどからバトルカードを入手できない
- ◆マップカードの種類が少ない
- ◆「Dモード」などの特殊なシステムがある



⬅タイトル画面で表示されるイラストは、ソラ編をクリアしたあとはリクのものに変わる。



➡リク編をクリアすれば、ソラ編で4種類の隠しカードが入手可能になる（→P.469）。





ワールド内での手順 ソラ編よりもイベントルームが少ない

それぞれのワールドでは、ソラ編と同じく、キーカードを使ってイベントルームを訪れていけばいい。ただし、大半のワールドはイベントルームがひとつしかなく、右記の流れで冒険することになる。リク編は基本的に、バトル中心で進むと言っていいだろう。

ワールド内で入手できるものも、ソラ編とは少し異なる。リク編では下記の9種類のマップカードが手に入らないほか、ギミックからはHPボールしか出現しない。

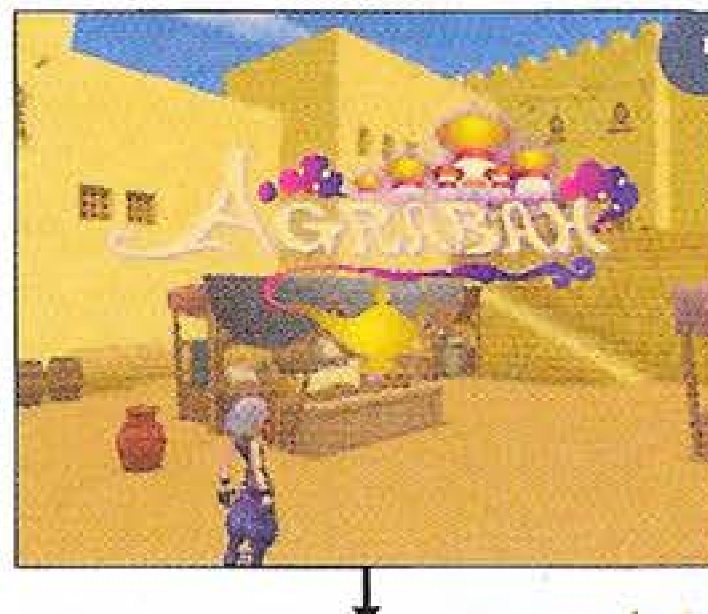


←イベントルームが2〜3個あるワールドでの進めかたは、ソラ編と同じだ(→P.285)。

リク編で手に入らないマップカード

プレミアルーム	守られし宝
ホワイトルーム	いつわりの宝
魔力へのめざめ	モーグリルーム
錬金へのめざめ	未知なる宝のキーカード
やすらぎの宝	

ワールドを訪れる



←どのワールドでも、訪れた直後にはじまりのキーカードを自動的に入手できる。

1番目のイベントルーム



←ほとんどのワールドでは、1番目のイベントルームに入るとボス敵とのバトルに突入。

出口へ向かう



←ソラ編とちがって、ボス敵を倒したあとは、ワールドの出口まで自分で行くことに。



ワールドクリア!

独自のシステム 3種類のシステムを使いこなして戦おう

地下12階の出口ホールでアンセム(1回目)と戦ったあとは、「Dモード」「デュエル」「スピードブレイク」を利用して戦えるようになる。これらのシステムを使えば、ソラ編とはひと味ちがったバトルが楽しめるのだ。なお、上記のそれぞれのシステムについての詳細は、P.275〜277を参照してほしい。



←アンセム(1回目)とのバトル中には、「デュエル」などについての説明が表示される。

Dモード



↑闇にとらわれていたころの姿になり、4種類のストック技が使用可能に。

デュエル



↑敵と1対1で対決。カードブレイクに成功すれば、必殺技で攻撃できる。

スピードブレイク



↑敵のカードをすばやくカードブレイクすると、攻撃が強化される。

デッキ　少ない種類のカードを使いこなせ

ソラ編では、ギミックやモーグリショップから新たなバトルカードを手に入れて自由にデッキを組めたが、リク編では下記のような制限のなかでデッキを使っていくことになる。かぎられたカードを有効に使いこなせるかどうかが、リク編を攻略するうえでとても重要なポイントとなるのだ。



←自分の戦法に合わせてカードを使うのではなく、手持ちのカードに合った戦法をとろう。

特徴1
デッキはワールドごとに固定

リク編では、訪れるワールドごとにデッキの内容が決まっており、新たなカードを追加したり、カードの並び順を変えたりはできない。ただし、それまでに手に入れたボス敵のエネミーカードは、自動的にデッキに組みこまれるため、どのワールドでも使用が可能だ。なお、忘却の城の出口ホールで、機関のメンバーやリク＝レプリカなどと戦うときは、忘却の城デッキ(→P.357)を使うことになる。

それぞれのワールドでリクが使えるカードの例



特徴2
フレンドカードは王様だけ

バトル中に出現するフレンドカードは、王様のカードの1種類だけ。しかし、その効果は絶大で、HPの回復やカードのリロードなど、複数の効果を併せ持つ。使えるカードの種類が少ないというリクの弱点を、王様のカードでおぎなっていこう。

王様のカードが出現する時期

- ◆地下11階入口ホールを訪れたあと



←王様のカードとソウルイーターのカードを組み合わせれば、強力なストック技も使える。

プレミアコラム
リクがHPを回復する手段

リクが使うデッキにはケアルのカードが入っていないため、一度減ったHPを回復したい場合は、右のような方法を使うしかない。いずれも、ピンチのときに確実に使えるという方法ではないので、バトルはソラ編よりも慎重に行なって、できるだけダメージを受けないようにすることが大切だ。

リクのHPを回復する方法

- ◆HPボールを取る
- ◆セーブポイントに触れる
- ◆レベルアップ時に「HPアップ」を選ぶ
- ◆『MMミラクル』を使う
- ◆サーチゴーストのカードを使ってから敵を攻撃する
- ◆ブギーのカードを使う



ストーリーダイジェスト リク編 1

地下12階～地下8階

ゲームスタート

謎の声に呼び起こされるリク

地下12階 入口ホール

目覚めるとリクは、光と闇のはざまにいた。そこへ1枚のカードが現れ、謎の声が問いかけてくる。カードを使って真実へと歩み出せば、安らかな眠りにはもどれない、それでも行くのか？――リクの答えは決まっていた。



Get ホロウバスティオンのカード

ホロウバスティオン ➡P.342

地下12階

自分の記憶から作られた世界を進むリク。しかし、彼の前に現れるのは闇の存在ばかり。リクが闇に染まっているせいなのだろうか？

アンセム登場

地下12階 出口ホール

先ほどからの声の主は、闇の探求者アンセムだった。かつてのようにリクの身体を乗っ取ろうとするアンセム。そのとき、小さな光の玉が現れ、王様の声が聞こえた。光は決してキミを見捨てない――王様のその言葉を信じ、リクはアンセムとの戦いに挑む。



BOSS BATTLE　アンセム（1回目） ➡P.464

Get なし

カードを渡すアンセム

闇と戦おうとするリクに、アンセムはカードを渡す。そのカードの世界を進めば、闇から逃れられないとわかるというのだ。さらにアンセムは、リクの闇の力を強化してしまう。



Get ワールドカード×4（アグラバー、モンストロ、ネバーランド、トラヴァースタウン）

異変に気づいた"機関"の男たち

城の地下の一室

城の地下の一室では、"機関"の男たち――ゼクシオン、レクセウス、ヴィクセンが、最下層での異変に気づいていた。彼らは、何者かがマレフィセントのニセモノを倒したのを察知したのだ。その人物の"におい"に興味を抱いた3人は、しばらく様子を見ることにした。



次ページへ

地下11階 入口ホール

握 手をかわすリクと王様

自分の身体から闇のにおいがするのを感じ取り、落ちこむリク。そこへ、王様が姿を現し、自分のなかの闇と戦うんだと励ます。再会を約束して握手をかわすふたり。王様は幻で、実際には手をにぎれなかったが、ふたりの心は確かにつながっていた。



地下11階



アグラバー ➡P.344　モンストロ ➡P.344　ネバーランド ➡P.344　トラヴァースタウン ➡P.344 のいずれか

城の地下の一室

真 に貴重な存在は

最下層の様子をうかがっていたゼクシオンは、"におい"の正体がリクであることを突きとめた。それを聞いたヴィクセンは、もうひとりのキーブレードの勇者——ソラに感応してリクがここに現れたのだと推測し、闇の勇者リクこそが真に貴重な存在なのだと言う。



地下10階



アグラバー ➡P.344　モンストロ ➡P.344　ネバーランド ➡P.344　トラヴァースタウン ➡P.344 のいずれか

地下10階 出口ホール

リ クの前に現れたヴィクセン

闇と戦いながら城を進むリクの前に、ヴィクセンが現れる。自分を「光と闇のどちらにも属さず、黄昏を歩む者」と説明し、リクとは似たもの同士だと言うヴィクセン。リクは、自分のなかに闇が残っていることを認めつつも、闇は敵だと断言して戦いを挑む。



BOSS BATTLE



ヴィクセン ➡P.452

Get なし

ま んまと乗せられたリク

ヴィクセンの狙いは、リクに本気を出させて、研究用のデータを取ることにあった。そのたくらみにまんまと乗せられて、くやしがるリク。闇の力がリクにどれだけ秘められているかを知ったヴィクセンは、満足そうに笑うと、どこかへ姿を消してしまう。



次ページへ

地下9階



アグラバー ⇒P.344　モンストロ ⇒P.344　ネバーランド ⇒P.344　トラヴァースタウン ⇒P.344　のいずれか

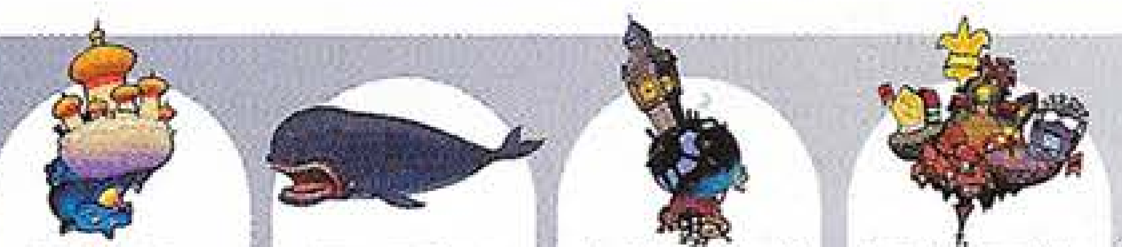
城の地下の一室

マールーシャへの策を練るゼクシオン

リクが城の地下を進んでいるあいだ、地上ではソラが、マールーシャの策略にはまりつつあった。このままでは、ソラはマールーシャのあやつり人形となるだろう――危険を感じたゼクシオンは、マールーシャのことを嫌うヴィクセンを、地上に派遣する。



地下8階



アグラバー ⇒P.344　モンストロ ⇒P.344　ネバーランド ⇒P.344　トラヴァースタウン ⇒P.344　のいずれか

地下8階 出口ホール

ニセモノのリク

さらに奥へと進もうとしたリクは、目の前に現れた人物を見て声を失う。そこにいたのは、ヴィクセンが作り出した、リクのレプリカだった。姿も力も同じだが、お前は闇におびえ、自分は闇を使いこなしている――そう言ってレプリカは、「本物」に挑みかかってくる。





BOSS BATTLE　リク＝レプリカ (1回目) ⇒P.448
Get なし

闇の力を使いこなすレプリカ

戦いは「本物」の勝利に終わった。しかしレプリカは、俺はこれからどんどん強くなると言い、トドメを刺そうとしたリクの攻撃を、闇の力で難なくはねのける。笑いながら去っていくレプリカを、リクは腹立たしげに見送ることしかできなかった。



城の地下の一室

レプリカへの新たな指令

リクとの戦いからもどったレプリカは、闇を怖がる「本物」などすぐに超えてやる、と自信をみなぎらせる。そんな彼にヴィクセンが出したつぎの指令は「もうひとりの勇者」ソラと戦うことだった。本物のリクもソラもまとめて倒すと意気ごむレプリカだったが……。



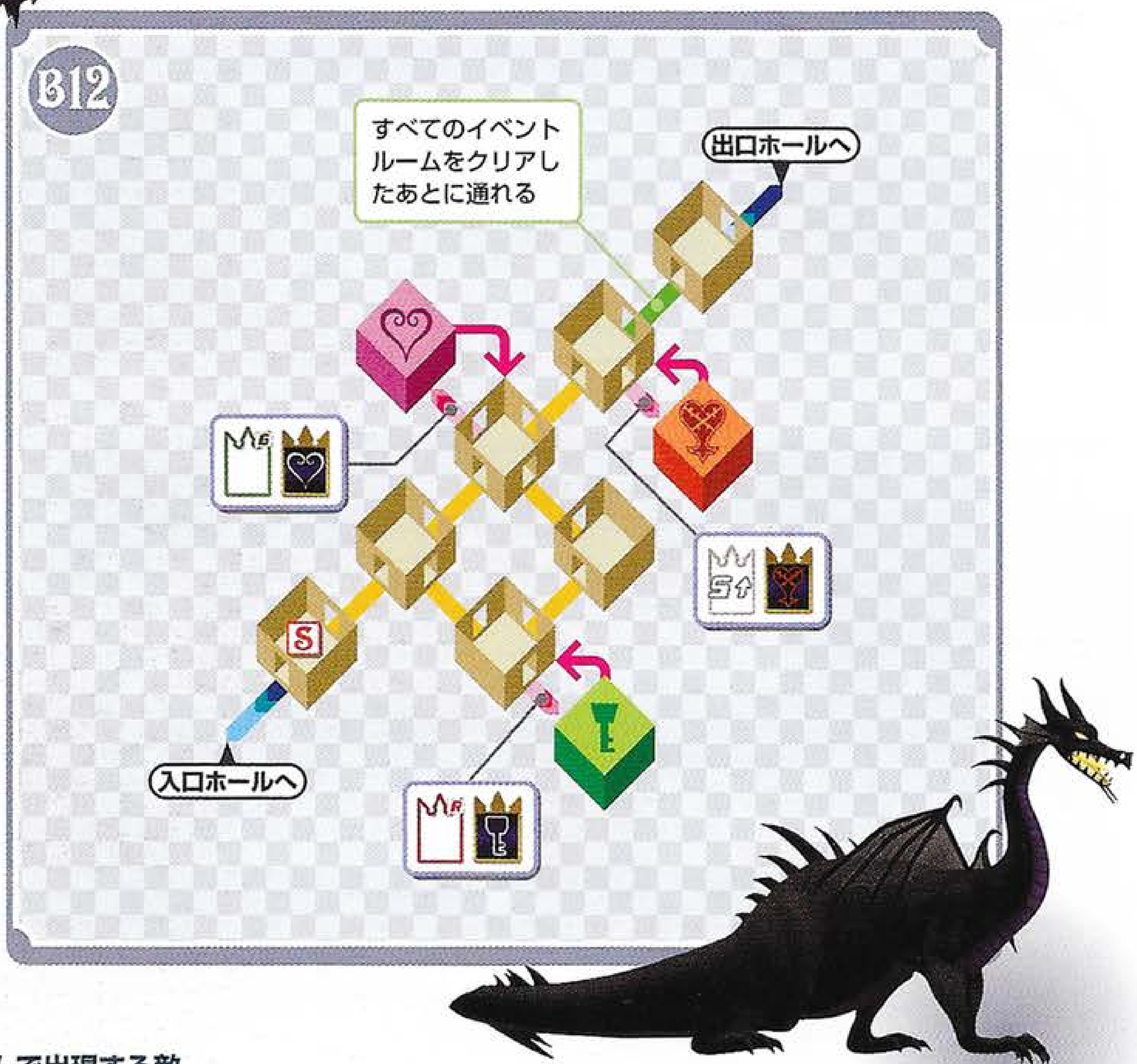
リク編2 [地下7階～地下1階] へ(⇒P.346)



ホロウバスティオン



このワールドではソラ編と同じく、3種類のキーカードを順番に使い、イベントルームをまわっていくことになる。



ランダムで出現する敵





※1 ……たたくと火が消え、その状態で乗るとプライズが出現。火に触れると、5のダメージを受ける
※2 ……たたくと、エレベータが作動する

Story ストーリー　ホロウバスティオンのストーリー

START

カードが作り出した記憶の世界

扉の奥に広がっていたのは、リクが闇に捕らわれていたときの記憶をもとに作られたホロウバスティオンだった。謎の声は、本来ならここで記憶のなかの人物と再会できるはずだ、と言うが……。



Get はじまりのキーカード

かつての自分の部屋で

以前マレフィセントから与えられた部屋を訪れたリク。だが、そこにいい思い出は何もなかった。家族も友人も捨てたキミが手に入れたのは、この部屋だけだったな——謎の声に腹を立てながら、リクは部屋を出る。



Get みちびきのキーカード

無人のホロウバスティオン

いくら進んでも現れるのはハートレスばかりで、リクは誰にも会えない。謎の声は語る。何もかも捨てて思い出もからっぽだから誰にも会えない、キミの心にあるのは闇だけだ、と。必死に反論するリクだが……。



Get 真実へのキーカード

マレフィセント登場

リクが唯一出会った人物はマレフィセントだった。お前は闇に染まっているから闇の存在にしか会えないと言う魔女に、もう闇の力に頼る気はないと断言するリク。過去の自分を思わせる闇の存在すべてを倒すべく、リクはドラゴンと化した魔女に挑む。



CLEAR

BOSS BATTLE　マレフィセントドラゴン ➡P.440

Get マレフィセントドラゴンのカード

Deck デッキ　ホロウバスティオンでのリクのデッキ

ホロウバスティオン・デッキ





ホロウバスティオン・デッキの使いかた

デッキの後半にいくほどカードの数字が低くなるので、先頭から順に使っていくと、敵に高い数字のカードを使われたときにカードブレイクできなくなる。そうならないために、バトル開始時にL1ボタンを2回押すことで、デッキの先頭にある高い数字のカードを使わずにおき、いつでもカードブレイクを狙えるようにしておこう。



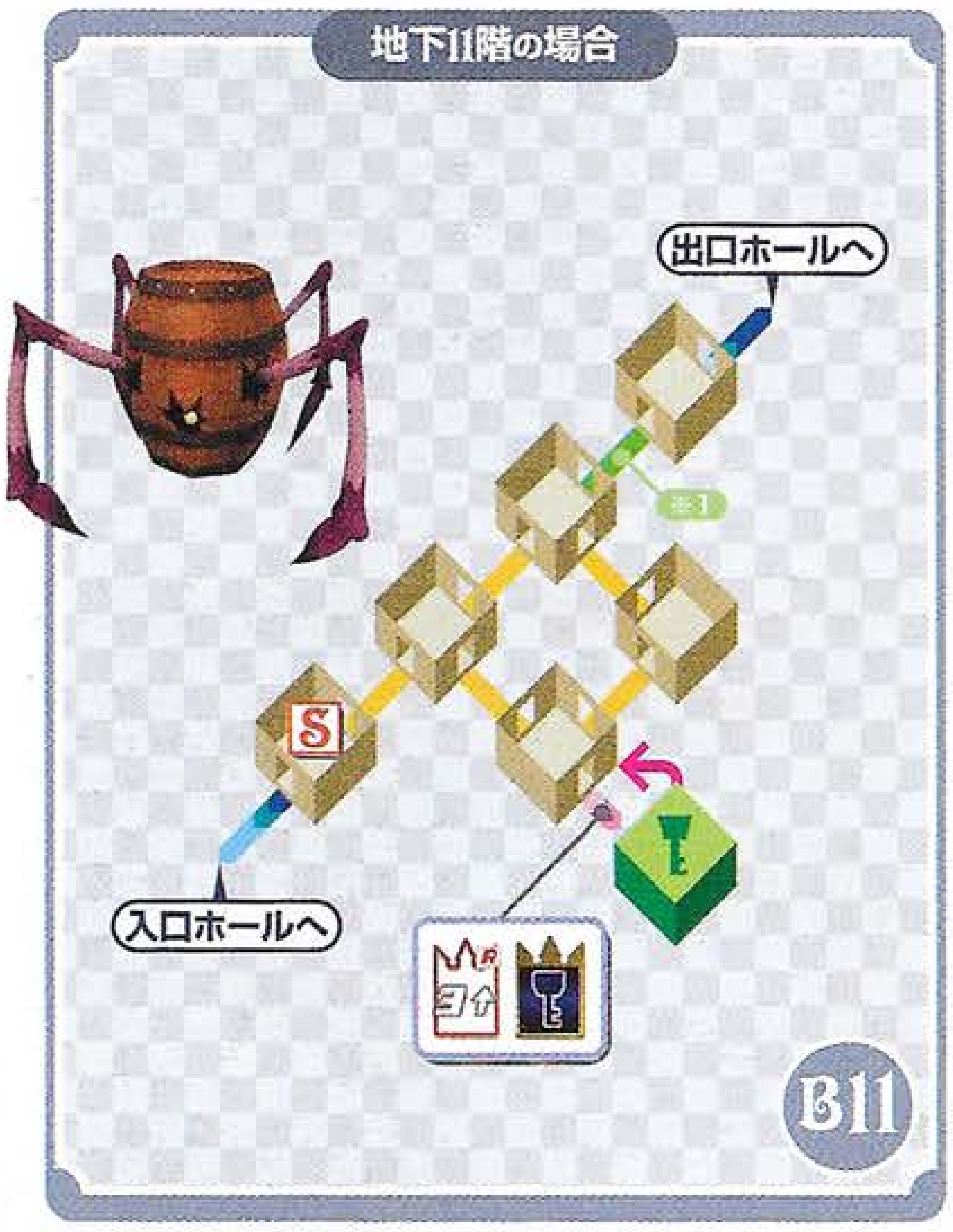


アグラバー　モンストロ　ネバーランド　トラヴァースタウン

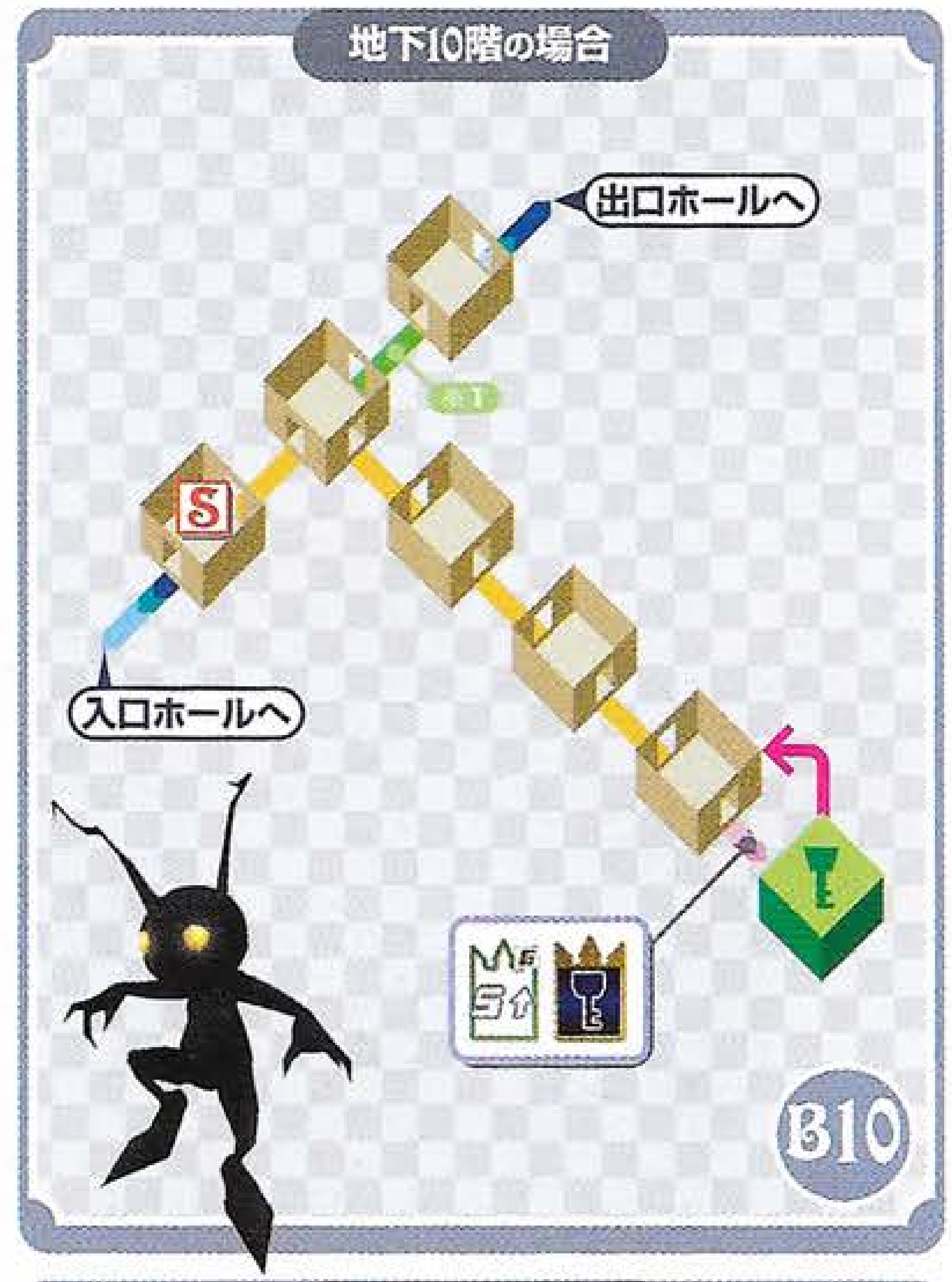
上記の4つのワールドは、地下11階〜地下8階のいずれかで訪れることができ、どの階で訪れたかによって、ワールドマップが異なる。また、訪れた階によって敵の強さも変化する(→P.410)。

ジャファーのカードは、ボス敵との戦いに役立つ。早めに手に入れておくと、以降のワールドの攻略がラクになるだろう。

地下11階の場合



地下10階の場合



地下9階の場合



地下8階の場合



※それぞれのワールドの、ランダムで出現する敵、各種のギミックは、ソラ編の同名ワールド(アグラバー(→P.294)、モンストロ(→P.300)、ネバーランド(→P.310)、トラヴァースタウン(→P.292))と同じ

※1 ……そのワールドのボス敵を倒したあとに通れる

Story ストーリー アグラバー/モンストロ/ネバーランド/トラヴァースタウンのストーリー

START

BOSS BATTLE



アグラバー	モンストロ	ネバーランド	トラヴァースタウン
ジャファー	パラサイトケイジ	フック	ガードアーマー
⇒P.424	⇒P.432	⇒P.438	⇒P.422
Get ジャファーのカード	Get パラサイトケイジのカード	Get フックのカード	Get ガードアーマーのカード

CLEAR

Deck デッキ アグラバー/モンストロ/ネバーランド/トラヴァースタウンでのリクのデッキ

アグラバー・デッキ



アグラバー・デッキの使いかた

「7、6、4、3」の順にカードが並んでいる。まずは、数字が高い7と6のカードでカードブレイクを狙い、DPをためていこう。Dモードが発動したら、7以外のカードをストックして、ストック技『ダークブレイク』を連発するといい。

モンストロ・デッキ



モンストロ・デッキの使いかた

3枚おきに数字が低いカードがあるため、順番に使っていくと敵にカードブレイクされやすい。3枚使うごとにL1ボタンを押して数字が低いカードを使わずに戦うか、数字が低いカードを1枚目にストックしてリロード不能にしてしまおう。

ネバーランド・デッキ



ネバーランド・デッキの使いかた

パイレーツのカードを使い、手持ちのカードの数字をすべて0にすれば、ラクにDモードの発動が狙える。しかも、Dモードが発動するとパイレーツのカードの効果が切れるため、『ダークブレイク』などのストック技も問題なく使えるのだ。

トラヴァースタウン・デッキ



トラヴァースタウン・デッキの使いかた

デッキの先頭にある3枚以外は、数字の低いカードが多い。9、8、7のカードは1枚ずつ使い、ほかのカードはストックして使おう。リロード可能なカードが6枚以下になったら、9、8、7以外のカードをストックし、デッキを3枚にして戦うといい。



ストーリーダイジェスト リク編 ②

地下7階〜地下1階

P.341より

地下7階 入口ホール

リクを挑発するアンセム

キミは闇を恐れている、闇の魔物と必死に戦うのがその証拠だ、とリクを挑発するアンセム。あくまでも闇と戦うと言い張るリクに、アンセムはさらなるカードを渡して消える。

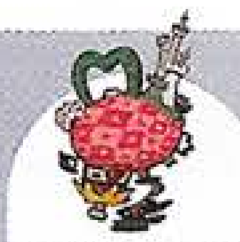
Get ワールドカード×4(アトランティカ、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、ハロウィンタウン)



地下7階


アトランティカ ⇒P.350


オリンポスコロシアム ⇒P.350


ワンダーランド ⇒P.350


ハロウィンタウン ⇒P.350

のいずれか

城の地上の一室

作り変えられた心

アクセルたちのもとを訪れたヴィクセンは、自分の研究成果であるリク=レプリカを使い、ソラの実力を試すことを提案した。アクセルたちはそれを受け入れるかわりに、リクの故郷の記憶が秘められたカードを使って、レプリカの心を本物と同じように作り変えてしまう。



地下6階


アトランティカ ⇒P.350


オリンポスコロシアム ⇒P.350


ワンダーランド ⇒P.350


ハロウィンタウン ⇒P.350

のいずれか

城の地上の一室

ナミネとの約束を胸に

心を変えられたリク=レプリカは、自分がヴィクセンに作られたニセモノだということをもはや忘れていた。ウソの記憶を信じこんだ彼は、「ナミネを守る」約束をつらぬくためにソラを倒しに向かう。彼女からもらったというお守りをにぎりしめながら……。



次ページへ

地下5階



アトランティカ ⇒P.350　オリンポスコロシアム ⇒P.350　ワンダーランド ⇒P.350　ハロウィンタウン ⇒P.350　のいずれか

城の地下の一室

ヴィクセン消滅

ヴィクセンはアクセルの手で消され、ソラの心は記憶の鎖でしばられつつあった。ソラがナミネに支配されていることに危機感を抱いたレクセウスは、しばし考えたあとに宣言する。「光が道を見失うとき――闇が役立つかもしれん。俺たちは闇を手に入れるのだ」と。



地下4階入口ホール

残るカードは1枚

アンセムから渡されたカードは、残すところあと1枚となった。このカードが作り出す世界を越えれば、心のなかの闇を消すことができるのか？　それとも、アンセムの言うとおり、闇には逆らえないのか？――リクが問いかけても、誰も答えてはくれない。



地下4階



アトランティカ ⇒P.350　オリンポスコロシアム ⇒P.350　ワンダーランド ⇒P.350　ハロウィンタウン ⇒P.350　のいずれか

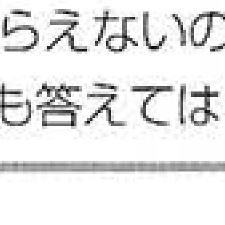
地下4階出口ホール

リクを従わせようとするレクセウス

カードをすべて使い切ったリクの前に、レクセウスが現れた。おまえは闇を支配する者になれる。影におびえる弱さを捨てて心を開き、闇をつかめ――そう言うと、レクセウスは強大な闇の力を発し、リクを力ずくで従わせるために戦いを挑んでくる。



BOSS BATTLE



レクセウス ⇒P.460

Get レクセウスのカード

リクを包みこむ闇の力

戦いに勝利したものの、レクセウスの反撃を受けて気を失ってしまうリク。その身体が闇の力に包まれると、身を起こしたリクは目にもとまらぬ速さでレクセウスにトドメの一撃を見舞う。武器を構えたまま「遅い」とつぶやく声は、リクではなくアンセムのものだった。



次ページへ

リクの危機

闇の世界

闇の世界へ落ちたリクに、強い闇のにおいを発する何かが忍び寄る。それは、リクの心の奥にひそんでいたアンセムだった。闇におびえてスキを見せ、アンセムに身体を乗っ取られそうになるリク。だがそのとき、王様の思念がまたしてもリクのもとへ駆けつける。



王様のことを信じて

地下4階
出口ホール

我に返ると、リクは忘却の城にもどっていた。王様がいないことに気づき、必死にホール内を見まわすリク。しかし、いくら捜しても、あたりには誰もいなかった。王様はいつも自分を見守ってくれていると信じて、リクはさらに先へと進むことにする。



一計を案じるゼクシオン

城の地下の
一室

マールーシャとラクシーヌの陰謀は、ソラの手によって打ち砕かれようとしていた。もはやリクを手に入れる必要がなくなったゼクシオンは、アクセルからリクの故郷についてのデータをもらう。これを利用して、リクを安全に始末しようというのだ。



ソラとリクは敵同士？

地下3階
入口ホール

城の主マールーシャがソラに倒された、とゼクシオンから聞かされたリクは、ソラもここにいると知って喜ぶ。だがゼクシオンは、心に闇を宿すリクはソラと敵対する運命にあると言う。故郷へ行けば真実がわかるのか？

Get デスティニーアイランドのカード





デスティニーアイランド

➡P.352

地下
3階

故郷の記憶を利用してリクを倒そうとするゼクシオン。リクはカイリの幻に励まされて闇を恐れるのをやめ、ゼクシオンを打ち破った。

ゼクシオンの最期

城の地下の
一室

リクに敗れて逃げ帰ったゼクシオンのもとに、アクセルとリク=レプリカが現れた。自分がリクのニセモノであることを思い出していたレプリカは、本物が持っていない力を手に入れて「新たな存在」となるため、アクセルの言うがままにゼクシオンを手にかける。



次ページへ

地下2階 入口ホール

駆けつけた王様

リクが闇を恐れなくなったため、彼の心の奥にひそむアンセムの力も強大になっていた。再度リクの身体を乗っ取ろうとするアンセムだったが、トワイライトタウンのカードに導かれた王様が駆けつけ、間一髪でリクを救う。



Get トワイライトタウンのカード

地下2階

トワイライトタウン ⇒P.354

謎の人物ディズの導きでトワイライトタウンを進むリクは、レプリカを倒してナミネのもとへたどり着く。そこには、なんとソラがいた。

地下2階 出口ホール

心の闇を引きずり出すカード

ナミネの助けを借りず、自分の力で闇と戦うことを選んだリク。ディズはそんな彼に、心のなかの闇をこの世界に引きずり出すカードを渡す。そのカードが生み出す世界で、アンセムとの決着をつけさせようというのだ。



Get 忘却の城のカード

地下1階 入口ホール

リクの決意と王様の約束

一緒にアンセムと戦おうと言う王様に、リクはひとりで戦うことを告げる。もし負けたらアンセムを自分ごと消してくれと王様に頼むリク。しかし王様は、何があってもリクを助けてみせると約束するのだった。リクは王様の言葉を信じ、最後の戦いに向かう。



地下1階

忘却の城 ⇒P.356

ディズから受け取ったカードを使って、リクはアンセムとの決戦にのぞむ。心の奥にひそむアンセムを消し去ることはできるのだろうか？

エンディング



リク編の特徴
ストーリーダイジェスト
ホロウバスティオン
アグラバー
モンストロ
ネバーランド
トラヴァースタウン
アトランティカ
オリンポスコロシアム
ワンダーランド
ハロウィンタウン
デスティニーアイランド
トワイライトタウン
忘却の城





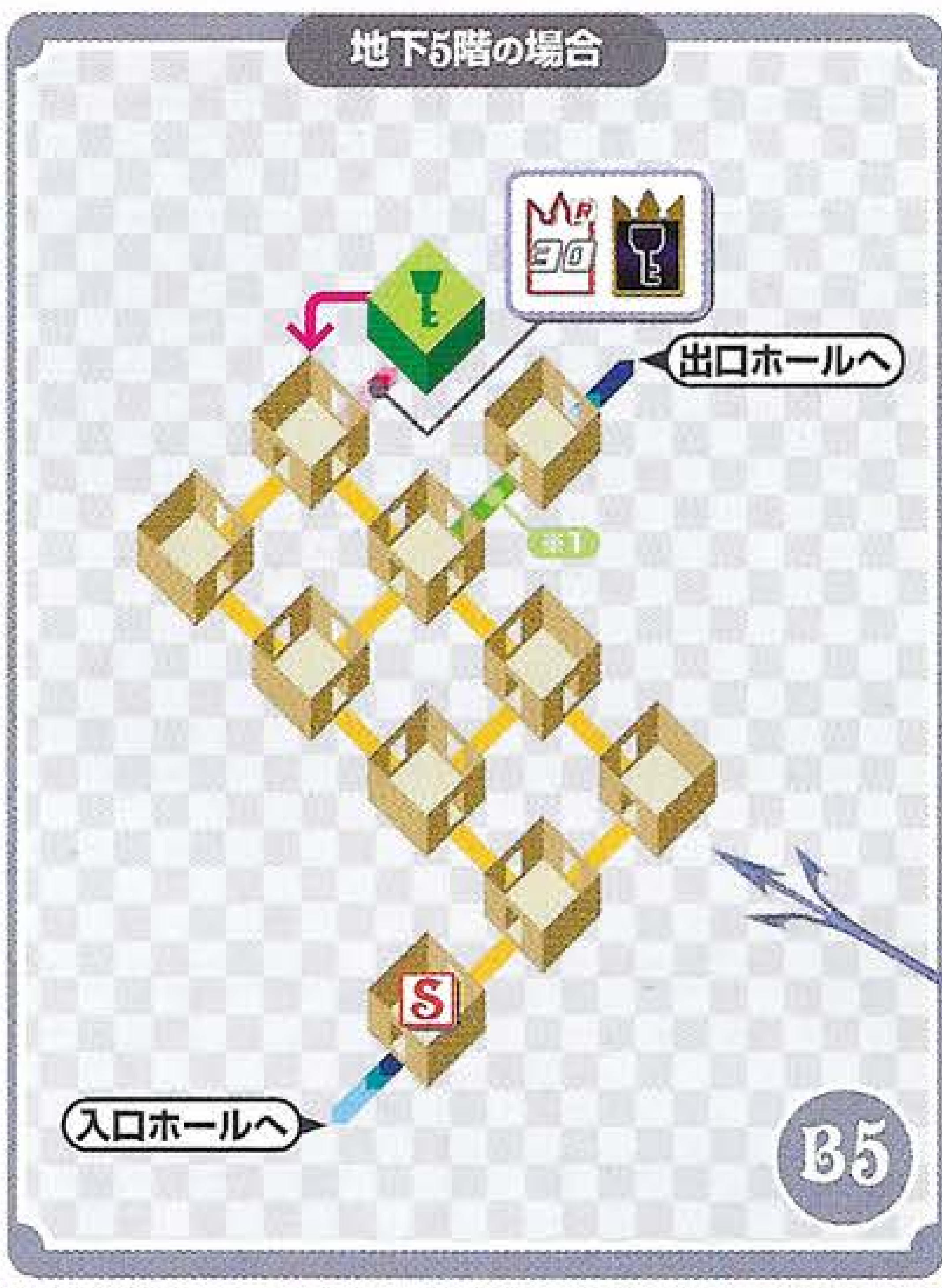
アトランティカ　オリンポスコロシアム　ワンダーランド　ハロウィンタウン

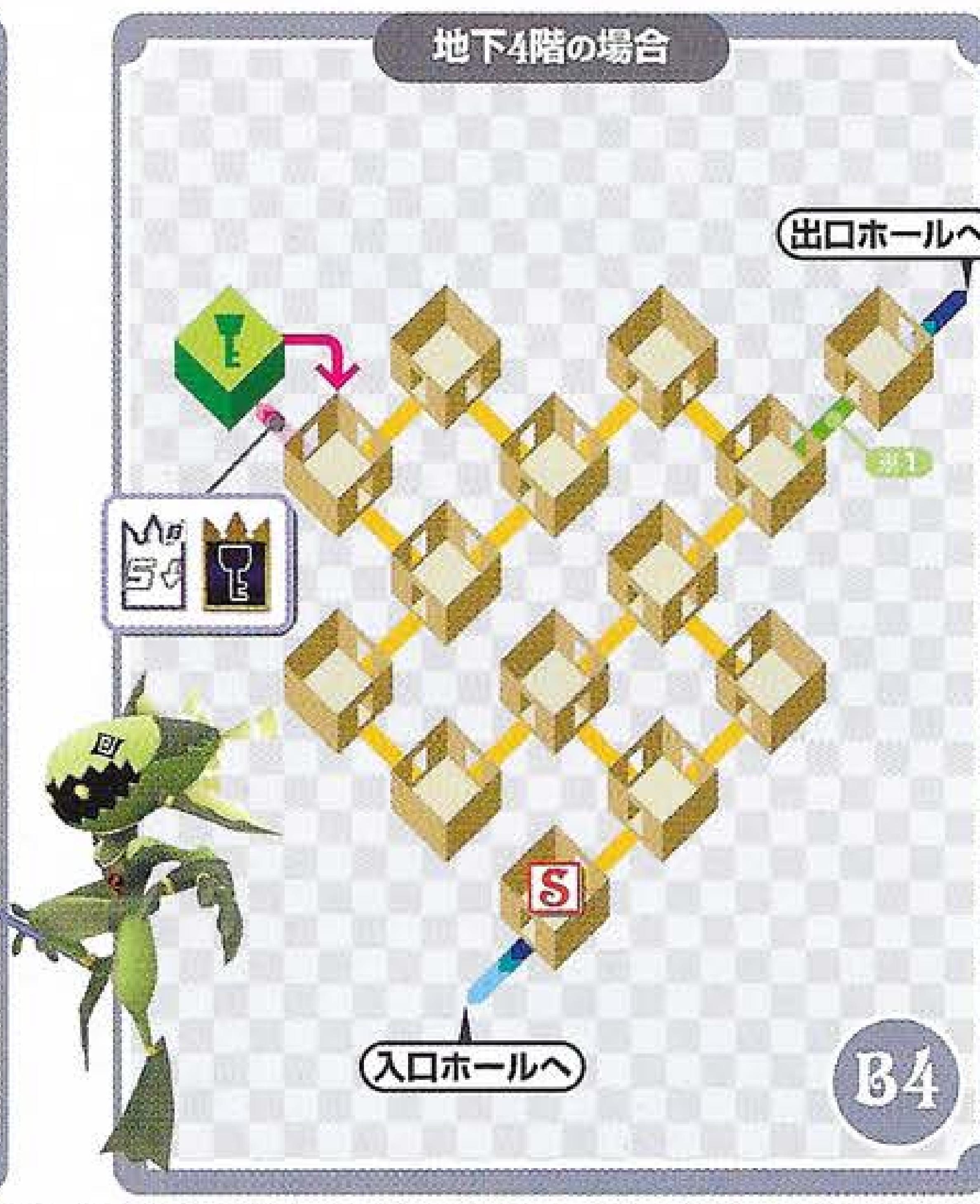
上記の4つのワールドは、地下7階～地下4階のいずれかで訪れることができ、どの階で訪れたかによって、ワールドマップが異なる。また、訪れた階によって敵の強さも変化する（→P.410）。

オリンポスコロシアムのボス敵、ハデスが手ごわい。ハロウィンタウンでブギーのカードを手に入れてから戦おう。









※それぞれのワールドの、ランダムで出現する敵、各種ギミックは、ソラ編の同名ワールド（アトランティカ（→P.308）、オリンポスコロシアム（→P.296）、ワンダーランド（→P.298）、ハロウィンタウン（→P.302））と同じ

※1 ……そのワールドのボス敵を倒したあとに通れる

Story ストーリー　アトランティカ/オリンポスコロシアム/ワンダーランド/ハロウィンタウンのストーリー



BOSS BATTLE



アトランティカ	オリンポスコロシアム	ワンダーランド	ハロウィンタウン
アースラ	**ハデス**	**トリックマスター**	**ブギー**
⇒P.436	⇒P.428	⇒P.430	⇒P.434
Get アースラのカード	Get ハデスのカード	Get トリックマスターのカード	Get ブギーのカード

Deck デッキ　アトランティカ/オリンポスコロシアム/ワンダーランド/ハロウィンタウンでのリクのデッキ

アトランティカ・デッキ



オリンポスコロシアム・デッキ



ワンダーランド・デッキ



ハロウィンタウン・デッキ



アトランティカ・デッキの使いかた

数字が5以下のカードが多いが、アトランティカの敵の大半は、数字が低いカードしか使わないため、意外と有利に戦える。先頭と最後にある0のカードは、カードブレイク用に温存しておき、それ以外のカードで攻撃していこう。

オリンポスコロシアム・デッキの使いかた

ハイポーションのカードを使えば、リロード不能なカードもリロードできるので、カードはストックして使っていこう。Dモードが発動したら、パワーワイルドのカードで数字の高低を逆転させ、ストック技『ダークオーラ』を使うといい。

ワンダーランド・デッキの使いかた

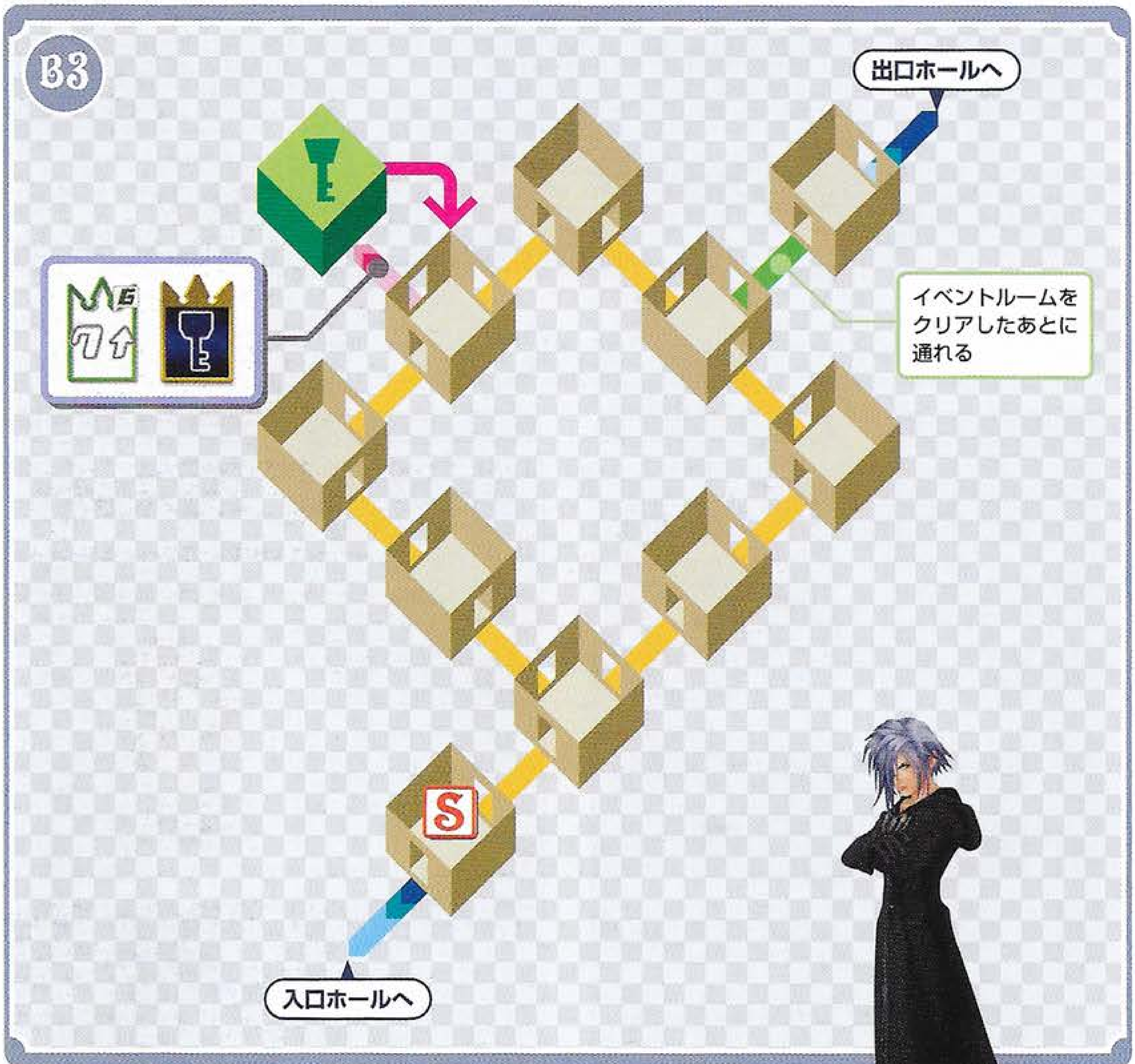
数字の低いカードばかりでとても使いにくいため、バトルはなるべく避けたいところ。やむを得ず敵と戦う場合は、数字が4や5のカードでカードブレイクを狙い、Dモードが発動したら、ストック技『ダークブレイク』を使うのがオススメ。

ハロウィンタウン・デッキの使いかた

数字が0か4以上のカードしかないので、クリーププラント以外の敵には有利に戦える。敵のカードの数字をよく見ながら、クリーププラントを優先的に倒していこう。残りの敵は、◉ボタンを連打するだけでも、それほど苦労せずに倒せるはずだ。

デスティニーアイランド

数字が6のカードを使ってくる敵が多く、カードブレイクされやすい。敵とはあまり戦わないほうがいいだろう。



ランダムで出現する敵





※1 ……上に乗ることでもプライズが出る



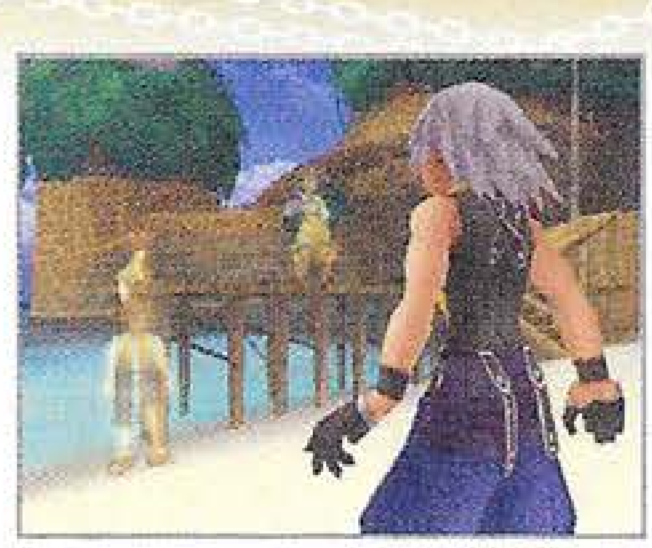
Story ストーリー デスティニーアイランドのストーリー

START

消えてしまう友達

リクは浜風を受けながら、かつて捨てたはずの故郷を懐かしく感じていた。砂浜の向こうにティーダ、セルフィ、ワッカの姿を見つけ、笑いながら駆け寄るリク。しかし、3人組の姿はこつぜんと消えてしまう。

Get はじまりのキーカード



リクの本当の姿？

桟橋で再会したカイリも、リクが話しかけると姿を消す。それこそがリクの心に闇しかない証拠だと言うゼクシオン。故郷を滅ぼし闇の住人となった自分の真の姿を見てみろ――彼がそう言うと、目の前に立っていた過去のリクの姿がダークサイドと化した。





BOSS BATTLE ダークサイド ⇒P.442

Get ダークサイドのカード

光のなかで呼びかける声

ダークサイドを倒すと、今度はソラがリクを攻撃してきた。リクを闇の存在と決めつけ、光の力で消し去ろうとするソラ。光に飲まれて意識が遠のくなかで、リクはカイリの声を聞く。「光を恐れないで。闇に怯えないで。ともに君の力になるから」。



受け入れた闇の宿命

カイリに励まされ、自分のなかに宿る闇の力で戦う決意をしたリクは、ソラに化けていたゼクシオンの幻影を打ち破る。作戦の失敗に動揺するゼクシオンは、リクに「あなたの希望は幻に過ぎない」と言い放つと、戦いを挑んできた。

BOSS BATTLE ゼクシオン ⇒P.462

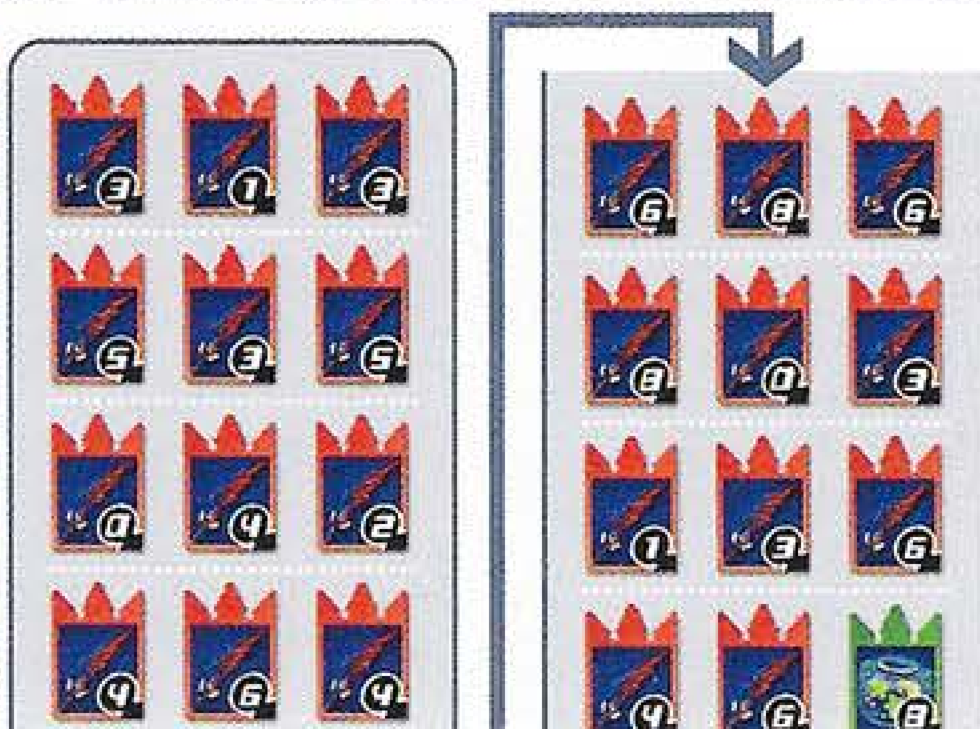


Get ゼクシオンのカード

CLEAR

Deck デッキ デスティニーアイランドでのリクのデッキ

デスティニーアイランド・デッキ



デスティニーアイランド・デッキの使いかた

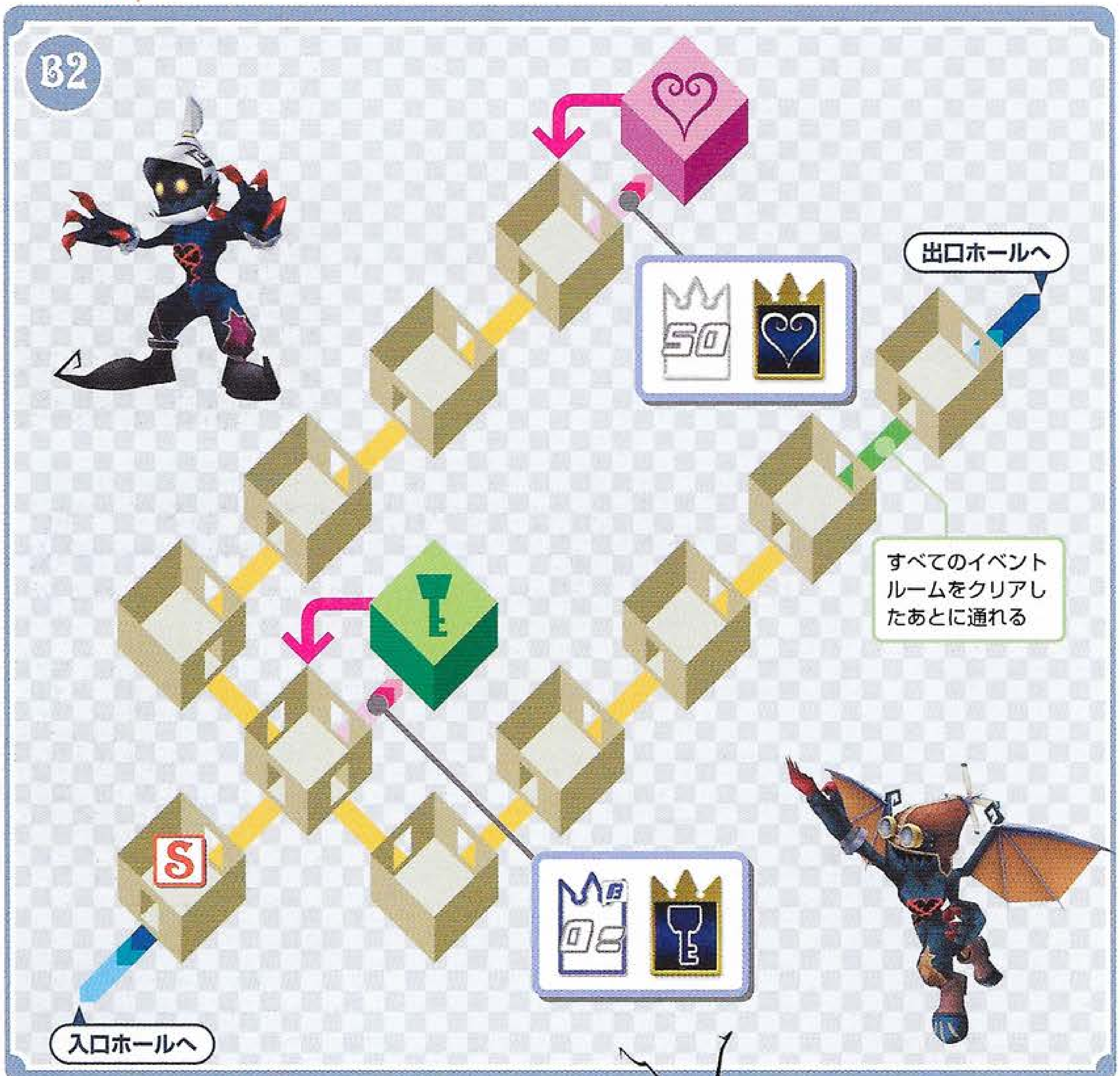
数字の低いカードがまばらにあるため、順番にカードを使うだけではカードブレイクされやすく、思うようにダメージを与えられない。少ないチャンスを活かすためにも、レクセウスのカードを使ったうえで攻めよう。数字の合計が7以上になるようにストックして使えば、カードブレイクされずにコンボフィニッシュを出せるはずだ。



トワイライトタウン



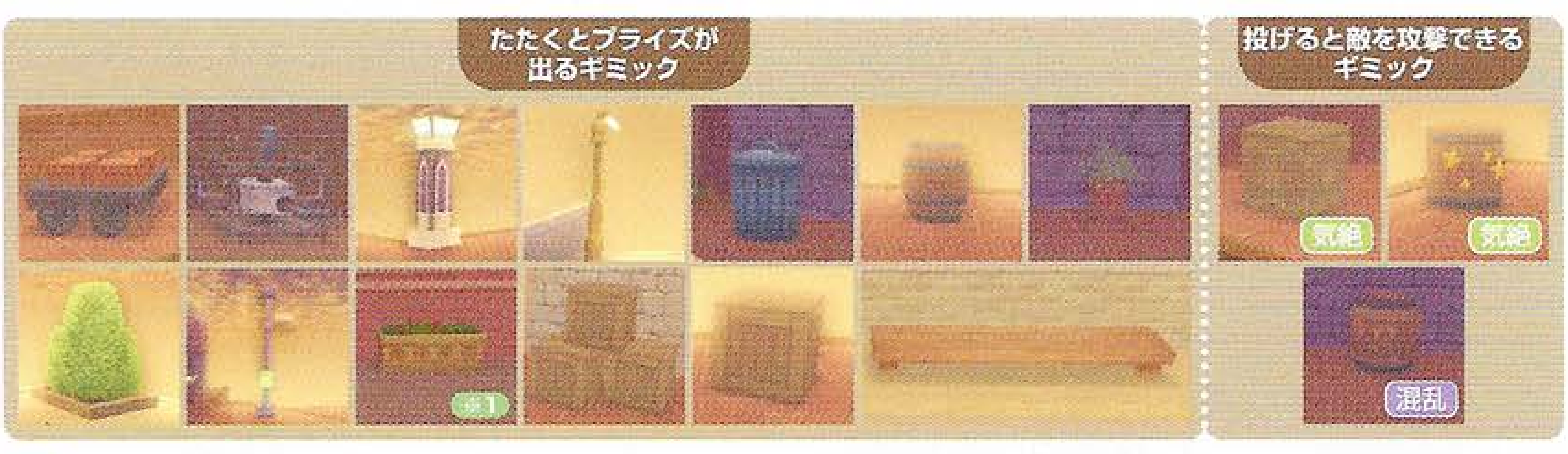
すべてのルームをまわることになる。手持ちのマップカードが少ないなら、事前にほかのワールドで集めておこう。





ランダムで出現する敵





※1 ……上に乗ることでもプライズが出る

Story ストーリー トワイライトタウンのストーリー

START

謎の人物ディズ



見覚えのない街に着いたリクの前に、またもアンセムが現れる。だが、その正体はディズという男だった。彼はリクを闇と戦わせるために、いままで導いてきたのだ。ディズはナミネに会えと言い残し、姿を消す。

Get はじまりのキーカード

レプリカとの最後の対決



ナミネを捜して大きな屋敷へとたどり着いたリクの前に、レプリカが姿を現す。たとえ新たな力を手に入れても、本物のリクがいるかぎり自分は永久に影の存在でしかない――そのことに気づいたレプリカは、「本物」を消そうとリクに戦いを挑んできた。

Get みちびきのキーカード



BOSS BATTLE リク=レプリカ（2回目） ⇒P.448

Get なし

記憶を失うか、アンセムと戦うか？

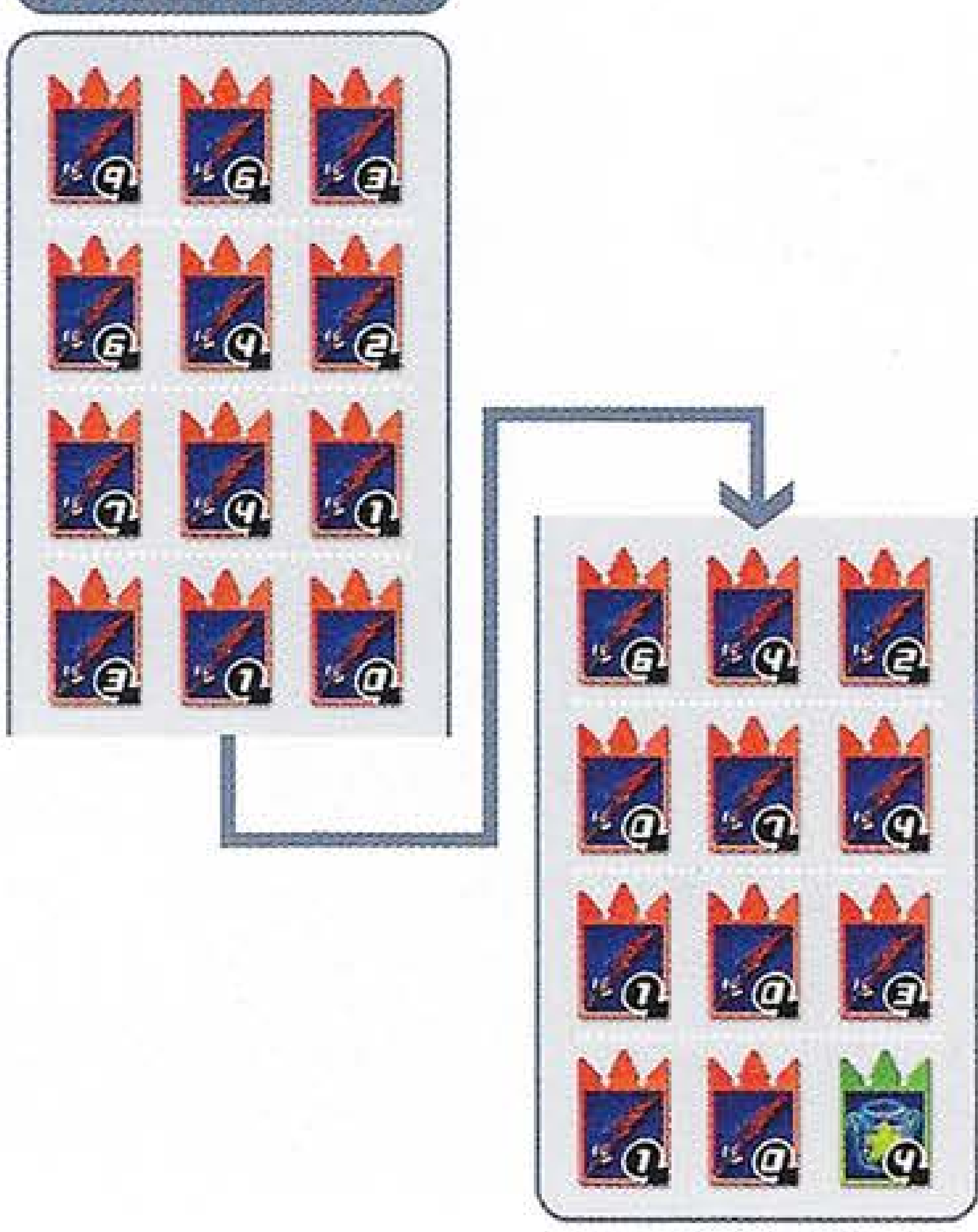


ナミネのもとへたどり着くと、そこではソラたちが眠りについていた。ナミネは、彼らが眠っている理由を説明したあと、心に鍵をかけるかどうかの選択をリクに迫る。鍵をかければ、記憶をなくすかわりにアンセムを封じておけるというのだが……？

CLEAR

Deck デッキ トワイライトタウンでのリクのデッキ

トワイライトタウン・デッキ



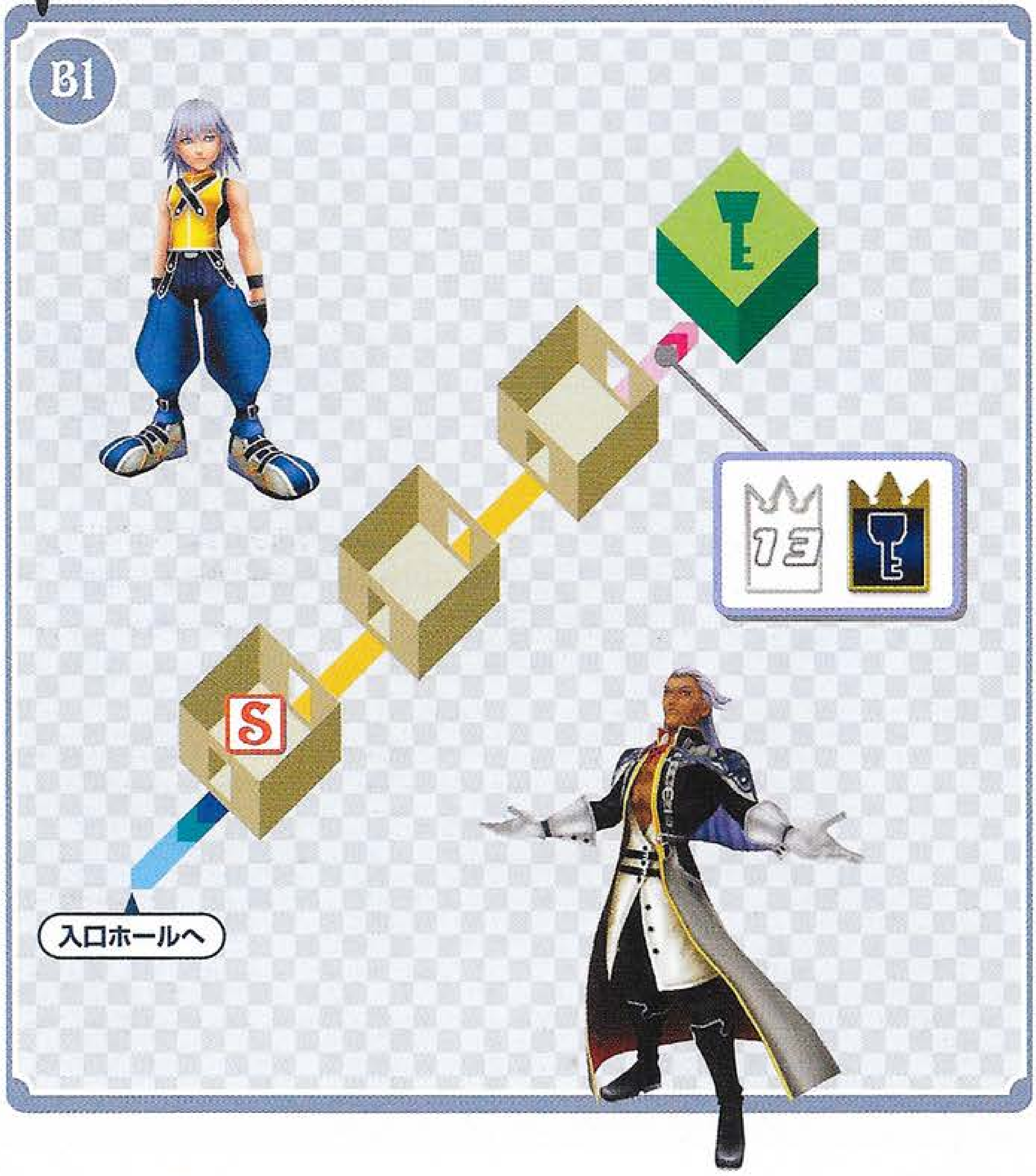
トワイライトタウン・デッキの使いかた

デッキのあちこちに数字が3以下のカードが入っているため、攻撃の途中でカードブレイクされやすい。さらに、敵のHPが高く、ふつうに攻撃するだけではバトルが長引いてしまう。レクセウスのカードを使ったのち、カードをストックして使うことで、コンボをキメていくといいだろう。

注意すべきなのは、カードの枚数が多いせいでリロードに時間がかかる点。すばやくリロードしたい場合は、ポーションのカードをストックし、カードブレイクされないようにして使おう。

忘却の城

ルームは4つしかないうえに一本道。最後のルームにいるアンセムを倒せば、エンディングを迎えることができる。



ランダムで出現する敵





Story ストーリー 忘却の城のストーリー

START

不敵に笑うアンセム

すぐにでも決着をつけようと、剣を構えてアンセムに呼びかけるリク。アンセムは姿を現さないまま、不敵に笑いつつ言う。私は闇の中心で待っている、闇の力で突き進むお前の姿を見守っていよう、と。

Get はじまりのキーカード



アンセムとの決戦

闇を恐れずにその力を使いこなすリクをほめながらも、自分に逆らうことに首をかしげるアンセム。リクは「あんたの匂いが嫌いなだけだ」と答え、アンセムに戦いを挑む。この戦いの果てにリクがたどり着く先は、光か闇か、それとも……?



CLEAR

BOSS BATTLE



アンセム(2回目) ➡P.464

Get なし

Deck デッキ 忘却の城でのリクのデッキ

忘却の城デッキ



忘却の城デッキの使いかた

カードが27枚とかなり多いうえ、デッキの最後尾にはハイポーションのカードが入っており、ストック技を連発してもカードが足りなくなる心配はない。基本的には、ストックしたカードでカードブレイクを狙ってDモードを発動させ、ストック技『ダークブレイク』『ダークオーラ』などでダメージを与えていこう。

なお、ハイポーションのカードを使うときは、念のためほかのカードと一緒にストックして、カードブレイクされるのを防ぐといい。



⬅王様のカードが出たら、ストック技『インヴァースバースト』で攻撃するのも有効だ。



➡城の各階の出口ホールでバトルを行なう場合は、このデッキを使って戦うことになる。

GBA版から変更されたイベントシーン

リク編

リク編にも、GBA版から変更されたイベントシーンがいくつもある。機関のメンバーの目的が変わったり、GBA版での謎が明らかになったりしているほか、新たなバトルも追加されているのだ。

機関の指導者の目的

イベントの時期　地下5階出口ホールから地下4階入口ホールへ向かった直後

ヴィクセンが消滅したあと、ゼクシオンとレクセウスは、ナミネに支配されつつあるソラについて話し合う。PS2版では、この場面で「レクセウスたちの指導者がソラを必要としている」という内容のセリフが追加され、機関にとってソラがいかに重要な存在であるかが強調されている。

PS2



⬆機関の指導者のために、レクセウスはリクを利用しようとする。

GBA



⬆マールーシャに奪われる前に、ソラを消そうとするゼクシオン。

レクセウスの最期

イベントの時期　地下4階出口ホールでレクセウスとのバトルが終わった直後

レクセウスに勝利したあと、リクは反撃を受けて意識を失い、その身体を乗っ取ったアンセムがレクセウスにトドメを刺す。GBA版では、この場面にはアンセムが登場せず、戦いに負けたレクセウスが最後の力で闇を生み出し、そのなかにリクが飲みこまれるという展開だった。

PS2



⬆レクセウスが消滅したあと、リクは闇のなかで意識を取りもどす。

GBA



⬆戦いに敗れたレクセウスは、闇を生み出してリクを包みこむ。

ゼクシオンとの戦い

イベントの時期　デスティニーアイランドでダークサイドを倒した直後

デスティニーアイランドでリクとゼクシオンが対決する場面は、GBA版とPS2版とでは、セリフなどに大きなちがいはない。ただし、GBA版だとイベントシーンのなかでゼクシオンを撃退していたが、PS2版ではゼクシオンと実際にバトルを行なって倒すように変更されたのだ。

PS2



⬆リクに幻影を打ち破られ、怒りに燃えて戦いを挑むゼクシオン。

GBA



⬆ゼクシオンはイベントシーン中にリクの攻撃を受け、逃げていく。

黒いコートを渡すディズ

イベントの時期　地下2階出口ホールを訪れたとき

リク編のエンディングで、リクと王様はⅩⅢ機関のメンバーと同じ黒いコートを着ているが、GBA版ではふたりがなぜこのコートを着ているかは、わからなかった。PS2版では、ディズがリクたちに黒いコートを渡す場面が追加され、コートの役割などについても明かされている。

PS2



⬆機関の目をごまかすため、ディズはリクたちにコートを渡す。

GBA



⬆エンディングでのリク。コートを着る理由は語られていなかった。















#4

キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ SIDE
KINGDOM HEARTS Re：Chain of Memories SIDE

カード





















カードページの見かた

『KH Re:COM』では、GBA版『KHCOM』のカードのデータが再調整されただけでなく、20種類の新しいカードも登場する。この章を参考にして、さまざまな効果を持つ全156種類のカードを使いこなそう。

バトルカード

アタックカード

バトルカード

アタック❶カード　　プレミ❷化　可能

外見	名前	威力補正			属性	スキ	CP&モーグリポイント											
		たたく	突き	フィニッシュ				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
❹	キングダ❸ムチェーン 出現シナリオ ❺ ソラ編	×1.0	×❻0	×1.5	❼	60❽秒	CP	19	10	11	12	1❾	4	15	16	17	18	10
							MP	12	6	6	8	8	8	10	10	10	12	16
		解禁条件	ソラ なし（最初から出現する）❿															

マジックカード、アイテムカード

外見	名前	効果	スキ	CP&モーグリポイント											
					0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
❹	ファイア❸ 出現シナリオ ❺ ソラ編	ソラが『ファ⓫』を使う	50❽秒	CP	24	15	16	17	1❾	9	20	21	22	23	15
				MP	16	10	10	10	12	12	12	14	14	14	20
		解禁条件	ソラ 1階出口ホールでアクセルを倒す❿												

フレンドカード

外見	名前	効果	スキ	CP&モーグリポイント	
❹	ドナルド❸ 出現シナリオ ❺ ソラ編	ドナルドが現れ、『マジックLv1⓫使う	40❽秒	CP	— ❾
				MP	—
		入手方法	ソラ ドナルドと一緒に行動してい⓬とき、敵に何らかの技を当てる（→P.379）		

エネミーカード、スペシャルカード

外見	名前	効果	効果が切れる条件	CP&モーグリポイント	
❹	シャドウ❸ 出現シナリオ ❺ ソラ編 リク編	【ナンバープラス】……自分が使用またはストックしたカードの数字が「本来の数字⓫」になる（9までしか上がらない）。カードの数字を変化させるルームの影響を受ける	リロー⓭を2回行なう	CP	25 ❾
				MP	16
		入手方法	ソラ 最後にシャドウを倒して敵を全滅させる（出現確率：4%） リク なし（トラヴァースタウンで⓬動的にデッキに組みこまれる）		



マップカード

分類	外見	名前	ルームの大きさ 広さ	ルームの大きさ 高低差	敵シンボルの数	バトルカードの数	ルームの特徴
赤のマップカード ⑭	④	静じゃく③る闇 出現シナリオ ソラ編 ⑤ リク編	ふつう ⑮	ふつう	6 同時出現 ⑯ 2	2 ⑰	敵シンボルの数が比較的少ないルーム。簡単にバトルを避けて通り抜け⑱とができる。広さや高低差は標準的で、移動しやすい
			入手方法 ⑫	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) リク いずれかのワールドで敵を全滅させる			

ワールドカード

外見	名前
④	トラヴァ③スタウン 使用する階 ソラ 1階 ⑲ リク 地下11階〜地下8階



❶ **カテゴリ** ……カードのカテゴリ。

❷ **プレミア化** ……そのカテゴリのカードをプレミア化できるかどうか。

❸ **名前** ……カードの名前。

❹ **外見** ……カードの外見。

❺ **出現シナリオ** ……ソラ編およびリク編での、カードの出現の有無。明るく表示されているシナリオで出現する。

❻ **威力補正** ……アタックカードによる基本技のダメージ量を決めるための数値(→P.281)。数値が「×3.0」以上の場合は、赤い文字で表記している。項目に対応する技は以下のとおり。
- たたく…『地上縦振り』『地上横振り』『空中縦振り』
- 突き…『地上突き』『上昇振り』
- フィニッシュ…『地上回転振り』『空中回転振り』

❼ **属性** ……アタックカードによる基本技の属性。

❽ **スキ** ……基本技をカードブレイクされたときに生じるスキの大きさ。ストック技をカードブレイクされた場合は「80／60秒」になる。

❾ **CP&モーグリポイント** ……カードのCP、およびモーグリショップで売ったときに得られるモーグリポイント(MP)。プレミアカードの場合は、カードの数字に関係なく「P」の欄に記載している値になる。

❿ **解禁条件** ……カードの出現を解禁(→P.376)するための条件。これを満たす(または満たすことでカードを入手する)と、以降はモーグリショップのカードパックや、特定のワールドのギミックおよび宝箱から、そのカードが出現するようになる。どのランクのカードパックに入っているかはP.383を、どのワールドで出現するかはP.377〜378を参照。

⓫ **効果** ……カードを1枚で(またはストック技が出ない組み合わせでストックして)使ったときの効果。エネミーカードとスペシャルカードについては、効果名を【 】内に記載しているほか、ソラやリクが使ったときに属性との相性が変わるものには、その変化の内容を 相性の変化 の右に記載している。相性の意味は以下のとおり。
- 半減…受けるダメージ量が半分になる
- 無効…ダメージを無効化する
- 弱点…受けるダメージ量が1.5倍になる
- 気絶…通常どおりのダメージを受けて気絶する

⓬ **入手方法** ……カードの入手方法。

⓭ **効果が切れる条件** ……エネミーカードとスペシャルカードの効果が切れる条件。

⓮ **分類** ……マップカードの分類。

⓯ **ルームの大きさ** ……作成されるルームの大きさの目安(ワールドによって多少のちがいがある)。「広さ」と「高低差」にわけて記載している。

⓰ **敵シンボルの数** ……作成されるルームに出現する敵シンボルの数(バレルスパイダーをのぞく)。同時に現れる上限数を 同時出現 の下に記載している。

⓱ **バトルカードの数** ……作成されるルームのギミックから出現するバトルカードの上限数。

⓲ **ルームの特徴** ……作成されるルームに関する解説。

⓳ **使用する階** ……ワールドカードを使える階。

※カテゴリごとのカードの掲載順は、ジミニーメモに準拠している

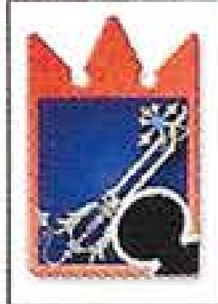


バトルカード

アタックカード

プレミア化 可能

名前	出現シナリオ	威力補正 たたく	突き	フィニッシュ	属性	スキ		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P	解禁条件
キングダムチェーン	ソラ編	×1.0	×1.0	×1.5	物理	60/60秒	CP	19	10	11	12	13	14	15	16	17	18	10	ソラ なし(最初から出現する)
							MP	12	6	6	8	8	8	10	10	10	12	16	
デザイアーランプ	ソラ編	×2.0	×1.0	×3.0	物理	60/60秒	CP	24	15	16	17	18	19	20	21	22	23	15	ソラ アグラバーを訪れる
							MP	16	10	10	10	12	12	12	14	14	14	20	
トレジャーオブシー	ソラ編	×1.5	×1.5	×3.5	物理	40/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20	ソラ アトランティカを訪れる
							MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22	
パンプキンヘッド	ソラ編	×2.0	×2.0	×1.5	物理	50/60秒	CP	24	15	16	17	18	19	20	21	22	23	15	ソラ ハロウィンタウンを訪れる
							MP	16	10	10	10	12	12	12	14	14	14	20	
フェアリーハープ	ソラ編	×2.0	×2.0	×2.0	物理	40/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20	ソラ ネバーランドを訪れる
							MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22	
ウィッシュスター	ソラ編	×1.5	×1.5	×1.5	物理	50/60秒	CP	24	15	16	17	18	19	20	21	22	23	15	ソラ モンストロを訪れる
							MP	16	10	10	10	12	12	12	14	14	14	20	
エグザミネイション	ソラ編	×1.0	×3.5	×1.5	雷	50/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20	ソラ 100エーカーの森の『ティガーの遊び場』のルームで宝箱を開ける(→P.317)
							MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22	
メタルチョコボ	ソラ編	×2.0	×2.0	×3.5	無	60/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20	ソラ オリンポスコロシアムの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける
							MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22	
パワーオブヒーロー	ソラ編	×2.0	×1.0	×3.0	物理	50/60秒	CP	24	15	16	17	18	19	20	21	22	23	15	ソラ オリンポスコロシアムを訪れる
							MP	16	10	10	10	12	12	12	14	14	14	20	
ライオンハート	ソラ編	×2.5	×2.5	×3.0	炎	50/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20	ソラ トラヴァースタウンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける
							MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22	
ラストリゾート	ソラ編	×2.0	×2.0	×1.0	物理	60/60秒	CP	24	15	16	17	18	19	20	21	22	23	15	ソラ ワンダーランドを訪れる
							MP	16	10	10	10	12	12	12	14	14	14	20	

外見	名前	威力補正 たたく	突き	フィニッシュ	属性	スキ	CP&モーグリポイント	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P	解禁条件
	ラヴィアンローズ（出現シナリオ：ソラ編）	×3.5	×1.0	×2.0	物理	70/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20	ソラ ホロウバスティオンを訪れる
							MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22	
	約束のお守り（出現シナリオ：ソラ編）	×2.5	×4.0	×3.5	物理	60/60秒	CP	43	25	27	29	31	33	35	37	39	41	25	ソラ デスティニーアイランドの2番目のイベントルームで、ダークサイドを倒したあとのイベントを見る
							MP	28	16	18	18	20	22	22	24	26	26	26	
	過ぎ去りし思い出（出現シナリオ：ソラ編）	×3.5	×3.5	×1.0	無	50/60秒	CP	43	25	27	29	31	33	35	37	39	41	25	ソラ 12階出口ホールで、ラクシーヌを倒したあとのイベントを見る
							MP	28	16	18	18	20	22	22	24	26	26	26	
	アルテマウェポン（出現シナリオ：ソラ編）	×4.0	×4.0	×4.0	物理	60/60秒	CP	57	30	33	36	39	42	45	48	51	54	30	ソラ リク編をクリアしたあと、忘却の城（13階）の宝物部屋で宝箱を開ける（→P.469）
							MP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	30	
	ダイヤモンドダスト（出現シナリオ：ソラ編）	×3.0	×3.0	×3.0	氷	40/60秒	CP	43	25	27	29	31	33	35	37	39	41	25	ソラ 忘却の城（13階）の最後のルーム（見知らぬ部屋）で、マールーシャを倒したあとのイベントを見る（＝ラストバトルの直前までゲームを進める）
							MP	28	16	18	18	20	22	22	24	26	26	26	
	片翼の天使（出現シナリオ：ソラ編）	×1.5	×1.5	×6.0	炎	70/60秒	CP	43	25	27	29	31	33	35	37	39	41	25	ソラ 忘却の城（13階）の最後のルーム（見知らぬ部屋）で、マールーシャを倒したあとのイベントを見る（＝ラストバトルの直前までゲームを進める）
							MP	28	16	18	18	20	22	22	24	26	26	26	
	スターシーカー（出現シナリオ：ソラ編）	×1.5	×1.0	×3.5	物理	40/60秒	CP	24	15	16	17	18	19	20	21	22	23	15	ソラ 『KH II FM』をクリアしたあと、忘却の城（13階）の『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける（→P.469）
							MP	16	10	10	10	12	12	12	14	14	14	20	
	モノクローム（出現シナリオ：ソラ編）	×1.0	×2.5	×3.5	無	70/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20	ソラ 『KH II FM』をクリアしたあと、オリンポスコロシアムの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける（→P.469）
							MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22	
	フォローザウィンド（出現シナリオ：ソラ編）	×2.0	×3.5	×1.0	物理	50/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20	ソラ 『KH II FM』をクリアしたあと、ネバーランドの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける（→P.469）
							MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22	
	ヒドゥンドラゴン（出現シナリオ：ソラ編）	×1.0	×2.0	×3.5	物理	50/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20	ソラ 『KH II FM』をクリアしたあと、トラヴァースタウンの宝物部屋で宝箱を開ける（→P.469）
							MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22	
	フォトンデバッガー（出現シナリオ：ソラ編）	×2.5	×2.0	×3.5	雷	60/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20	ソラ 『KH II FM』をクリアしたあと、デスティニーアイランドの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける（→P.469）
							MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22	
	ボンドオブフレイム（出現シナリオ：ソラ編）	×4.0	×2.0	×3.0	炎	60/60秒	CP	43	25	27	29	31	33	35	37	39	41	25	ソラ 『KH II FM』をクリアしたあと、ハロウィンタウンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける（→P.469）
							MP	28	16	18	18	20	22	22	24	26	26	26	

ページの見かた
アタックカード
マジックカード
アイテムカード
フレンドカード
ギミックカード
エネミーカード
スペシャルカード
マップカード
ワールドカード
上級者のための講座
強いデッキの作りかた

外見	名前	威力補正	たたく	突き	フィニッシュ	属性	スキ	CP&モーグリポイント	
	ソウルイーター 出現シナリオ: リク編	通常時	×1.0	×1.0	×1.5	物理	40/60秒	CP	—
		Dモード時	×1.5	×1.5	×1.5			MP	—
	解禁条件	リク なし(すべてのワールドで自動的にデッキに組みこまれる)							

バトルカード

マジックカード(魔法カード)

プレミア化 可能

外見	名前	効果	スキ		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
	ファイア 出現シナリオ: ソラ編	ソラが『ファイア』を使う	50/60秒	CP	24	15	16	17	18	19	20	21	22	23	15
				MP	16	10	10	10	12	12	12	14	14	14	20
	解禁条件	ソラ 1階出口ホールでアクセルを倒す													
	ブリザド 出現シナリオ: ソラ編	ソラが『ブリザド』を使う	50/60秒	CP	24	15	16	17	18	19	20	21	22	23	15
				MP	16	10	10	10	12	12	12	14	14	14	20
	解禁条件	ソラ なし(最初から出現する)													
	サンダー 出現シナリオ: ソラ編	ソラが『サンダー』を使う	50/60秒	CP	24	15	16	17	18	19	20	21	22	23	15
				MP	16	10	10	10	12	12	12	14	14	14	20
	解禁条件	ソラ 6階出口ホールでラクシーヌを倒す													
	ケアル 出現シナリオ: ソラ編	ソラが『ケアル』を使う	40/60秒	CP	43	25	27	29	31	33	35	37	39	41	25
				MP	28	16	18	18	20	22	22	24	26	26	26
	解禁条件	ソラ なし(最初から出現する)													
	グラビデ 出現シナリオ: ソラ編	ソラが『グラビデ』を使う	50/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20
				MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22
	解禁条件	ソラ アグラバーの宝物部屋で宝箱を開ける、または100エーカーの森でミニゲーム『プーさんと空中落下』をクリアしてグラビデのカードを入手する(→P.322)													
	ストップ 出現シナリオ: ソラ編	ソラが『ストップ』を使う	50/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20
				MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22
	解禁条件	ソラ ワンダーランドの宝物部屋で宝箱を開ける、または100エーカーの森でミニゲーム『バルーングライダー』をクリアしてストップのカードを入手する(→P.320)													
	エアロ 出現シナリオ: ソラ編	ソラが『エアロ』を使う	40/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20
				MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22
	解禁条件	ソラ 7階出口ホールでリク=レプリカを倒す													

バトルカード

マジックカード(召喚カード)

プレミア化 可能

外見	名前	効果	スキ		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
	シンバ 出現シナリオ: ソラ編	ソラと入れかわりにシンバが現れ、『プラウドロアLv1』を使う	40/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20
				MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22
	解禁条件	ソラ トラヴァースタウンの1番目のイベントルームでイベントを見る													

外見	名前	効果	スキ	CP&モーグリポイント	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
	ジーニー 出現シナリオ:ソラ編	ソラと入れかわりにジーニーが現れ、『ショータイムLv1』を使う	40/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20
				MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22
		解禁条件	ソラ: アグラバーの3番目のイベントルームで、ジャファーを倒したあとのイベントを見る												
	バンビ 出現シナリオ:ソラ編	バンビが現れ、『パラダイスLv1』を使う	40/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20
				MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22
		解禁条件	ソラ: 100エーカーの森の『草原』のルームで、ゴールにたどり着いたあとのイベントを見る												
	ダンボ 出現シナリオ:ソラ編	ソラと入れかわりにダンボが現れ、『スプラッシュLv1』を使う	40/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20
				MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22
		解禁条件	ソラ: モンストロの3番目のイベントルームでハートレスを全滅させる												
	ティンク 出現シナリオ:ソラ編	ティンカー・ベルが現れ、『ツインクルLv1』を使う	40/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	20
				MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	22
		解禁条件	ソラ: ネバーランドの3番目のイベントルームで、フックを倒したあとのイベントを見る												
	ムーシュー 出現シナリオ:ソラ編	ムーシューが現れ、『フレアブレスLv1』を使う	40/60秒	CP	43	25	27	29	31	33	35	37	39	41	25
				MP	28	16	18	18	20	22	22	24	26	26	26
		解禁条件	ソラ: ホロウバスティオンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける												
	クラウド 出現シナリオ:ソラ編	ソラと入れかわりにクラウドが現れ、『凶斬りLv1』を使う	40/60秒	CP	43	25	27	29	31	33	35	37	39	41	25
				MP	28	16	18	18	20	22	22	24	26	26	26
		解禁条件	ソラ: オリンポスコロシアムの3番目のイベントルームで、ハデスを倒したあとのイベントを見る												

バトルカード

アイテムカード

プレミア化 不可能

外見	名前	効果	スキ	CP&モーグリポイント	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
	ポーション 出現シナリオ:ソラ編、リク編	リロード可能なアタックカードを瞬時にリロードする	40/60秒	CP	57	30	33	36	39	42	45	48	51	54	—
				MP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	—
		解禁条件	ソラ: なし(最初から出現する) リク: なし(トワイライトタウンで自動的にデッキに組みこまれる)												
	ハイポーション 出現シナリオ:ソラ編、リク編	すべてのアタックカードを瞬時にリロードする	40/60秒	CP	76	40	44	48	52	56	60	64	68	72	—
				MP	50	26	28	32	34	36	40	42	44	48	—
		解禁条件	ソラ: オリンポスコロシアムの2番目のイベントルームでクラウドを倒す リク: なし(デスティニーアイランドなどで自動的にデッキに組みこまれる)												
	メガポーション 出現シナリオ:ソラ編	すべてのアタックカードを瞬時にリロードし、リロードカウントを1にもどす	40/60秒	CP	81	45	49	53	57	61	65	69	73	77	—
				MP	54	30	32	34	38	40	42	46	48	50	—
		解禁条件	ソラ: 11階出口ホールでリク=レプリカを倒す												
	エーテル 出現シナリオ:ソラ編	リロード可能なマジックカードを瞬時にリロードする	40/60秒	CP	38	20	22	24	26	28	30	32	34	36	—
				MP	24	12	14	16	16	18	20	20	22	24	—
		解禁条件	ソラ: アグラバーの2番目のイベントルームでハートレスを全滅させる												

外見	名前	効果	スキ	CP&モーグリポイント											
					0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
	メガエーテル 出現シナリオ ソラ編	すべてのマジックカードを瞬時にリロードし、リロードカウントを1にもどす	40/60秒	CP	62	35	38	41	44	47	50	53	56	59	—
				MP	40	22	24	26	28	30	32	34	36	38	—
	解禁条件	ソラ 100エーカーの森でミニゲーム『プーさんと空中落下』をクリアする													
	エリクサー 出現シナリオ ソラ編	すべてのアタックカードとマジックカードを瞬時にリロードする	40/60秒	CP	81	45	49	53	57	61	65	69	73	77	—
				MP	54	30	32	34	38	40	42	46	48	50	—
	解禁条件	ソラ 100エーカーの森でミニゲーム『ハチたいじ』をクリアする													
	ラストエリクサー 出現シナリオ ソラ編	すべてのアタックカードとマジックカードを瞬時にリロードし、リロードカウントを1にもどす	40/60秒	CP	95	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—
				MP	62	32	36	40	42	46	50	52	56	60	—
	解禁条件	ソラ デスティニーアイランドの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける													

バトルカード

フレンドカード

プレミア化 不可能

外見	名前	効果	スキ	CP&モーグリポイント	
	ドナルド 出現シナリオ ソラ編	ドナルドが現れ、『マジックLv1』を使う	40/60秒	CP	—
				MP	—
	入手方法	ソラ ドナルドと一緒に行動しているとき、敵に何らかの技を当てる(→P.379)			
	グーフィー 出現シナリオ ソラ編	グーフィーが現れ、『グーフィートルネドLv1』を使う	40/60秒	CP	—
				MP	—
	入手方法	ソラ グーフィーと一緒に行動しているとき、敵に何らかの技を当てる(→P.379)			
	アラジン 出現シナリオ ソラ編	アラジンが現れ、『ストームリーパーLv1』を使う	40/60秒	CP	—
				MP	—
	入手方法	ソラ アグラバーで敵に何らかの技を当てる(→P.379)			
	アリエル 出現シナリオ ソラ編	アリエルが現れ、『スパイラルウェイブLv1』を使う	40/60秒	CP	—
				MP	—
	入手方法	ソラ アトランティカの2番目のイベントルームを訪れたあと、アトランティカで敵に何らかの技を当てる(→P.379)			
	ジャック 出現シナリオ ソラ編	ジャックが現れ、『サプライズLv1』を使う	40/60秒	CP	—
				MP	—
	入手方法	ソラ ハロウィンタウンで敵に何らかの技を当てる(→P.379)			
	ピーター・パン 出現シナリオ ソラ編	ピーター・パンが現れ、『スラストラッシュLv1』を使う	40/60秒	CP	—
				MP	—
	入手方法	ソラ ネバーランドの1番目のイベントルームを訪れたあと(2番目のイベントルームを出た直後をのぞく)、ネバーランドで敵に何らかの技を当てる(→P.379)			
	ビースト 出現シナリオ ソラ編	ビーストが現れ、『フュリアスボレーLv1』を使う	40/60秒	CP	—
				MP	—
	入手方法	ソラ ホロウバスティオンの2番目のイベントルームを訪れたあと、ホロウバスティオンで敵に何らかの技を当てる(→P.379)			

外見	名前	効果	スキ	CP&モーグリポイント
	プルート 出現シナリオ ソラ編	プルートが現れ、『ラッキーバウンティーLv1』を使う	40/60秒	CP — / MP —
	入手方法	ソラ トラヴァースタウンの1番目のイベントルームを訪れたあと、プルートのカードの所持数が2枚以下のときに、敵に何らかの技を当ててリロード可能なカードを9枚以下にする(→P.379)		
	王様 出現シナリオ リク編	王様が現れ、『MMミラクルLv1』を使う	40/60秒	CP — / MP —
	入手方法	リク 地下11階入口ホールを訪れたあと、敵に何らかの技を当てる(→P.379)		

バトルカード

ギミックカード

外見

プレミア化 不可能

ギミックカードの効果と出現条件

バトルの相手	効果	出現条件	出現確率
ガードアーマー	10秒間、各パーツがバラバラにくずれ、ガードアーマーが行動不能になる	共通 ガードアーマーが使ったカードをカードブレイクする	共通 30%
ジャファー	ジャファーが技を2回使い終えるまで、すべての足場の高さが上段に固定される	共通 ジャファーが使ったカードをカードブレイクする ソラ ジャファーに氷属性の技を当てる	共通 25% ソラ 100%
トリックマスター	テーブルとイスが出現する(トリックマスターの『テーブル破壊』で消滅)	共通 テーブルとイスが消えているとき、トリックマスターが使ったカードをカードブレイクする	共通 30%
パラサイトケイジ	10秒間、酸の海と4つの足場が消滅し、パラサイトケイジが『ダークスプレー』『両手たたき』を使わなくなる	共通 パラサイトケイジが使ったカードをカードブレイクする	共通 30%
ブギー	ソラ編では13秒間、リク編では12秒間、檻が下がり切った状態になり、ブギーが行動不能になる。特定の状況で効果時間が延びる	共通 ブギーの『サイコロ』をカードブレイクし、そのときに投げこまれたサイコロを壊す	ソラ 50% リク 10%
アースラ	8秒間、すべての触手が足場から引っこみ、アースラが行動不能になる	共通 アースラの触手を倒す	ソラ 25% リク 20%
マレフィセント ドラゴン	8秒間、浮遊床が出現する。上に乗ると、左スティックで17秒間自由に移動できる	共通 マレフィセントドラゴンが使ったカードをカードブレイクする	ソラ 30% リク 20%
ダークサイド	17秒間、地面が階段状にせり上がり、ダークサイドが行動不能になる	共通 ダークサイドの『ダークパンチ』で出現したシャドウを全滅させる	共通 100%

バトルカード

エネミーカード

プレミア化 不可能

外見	名前	効果	効果が切れる条件	CP&モーグリポイント
	シャドウ 出現シナリオ ソラ編 リク編	【ナンバープラス】……自分が使用またはストックしたカードの数字が「本来の数字+1」になる(9までしか上がらない)。カードの数字を変化させるルームの影響を受ける	リロードを2回行なう	CP 25 / MP 16
	入手方法	ソラ 最後にシャドウを倒して敵を全滅させる(出現確率:4%) リク なし(トラヴァースタウンで自動的にデッキに組みこまれる)		
	ソルジャー 出現シナリオ ソラ編	【コンボプラス】……コンボで攻撃できる回数が1増えて、最大で4段攻撃になる	リロードを3回行なう	CP 15 / MP 10
	入手方法	ソラ 最後にソルジャーを倒して敵を全滅させる(出現確率:3%)		
	パワーワイルド 出現シナリオ ソラ編 リク編	【ナンバーリバース】……自分のカードの数字が「10−本来の数字」になる。数字が0のカードは変化しない。カードの数字を変化させるルームの影響を受けない	リロードを1回行なう	CP 30 / MP 20
	入手方法	ソラ 最後にパワーワイルドを倒して敵を全滅させる(出現確率:2%) リク なし(オリンポスコロシアムで自動的にデッキに組みこまれる)		
	バウンシーワイルド 出現シナリオ ソラ編	【ドロー】……プライズやカードを引き寄せる範囲が広がる	リロードを5回行なう	CP 10 / MP 6
	入手方法	ソラ 最後にバウンシーワイルドを倒して敵を全滅させる(出現確率:4%)		

外見	名前	効果	効果が切れる条件	CP&モーグリポイント	入手方法
	ラージボディ 出現シナリオ：ソラ編・リク編	【リフレクトガード】……正面からの物理属性の攻撃によるダメージを無効化する	リロードを1回行なう	CP 40 MP 26	ソラ 最後にラージボディを倒して敵を全滅させる(出現確率：2%) リク なし(ワンダーランドで自動的にデッキに組みこまれる)
	ファットバンディット 出現シナリオ：ソラ編・リク編	【バックアタック】……敵を背後から攻撃したとき、アタックカードによる基本技で与えるダメージ量が2倍になる	リロードを2回行なう	CP 40 MP 26	ソラ 最後にファットバンディットを倒して敵を全滅させる(出現確率：2%) リク なし(アグラバーで自動的にデッキに組みこまれる)
	シーネオン 出現シナリオ：ソラ編・リク編	【スロットナンバー】……自分が使用またはストックしたカードの数字がランダムで決まるようになる	リロードを1回行なう	CP 20 MP 12	ソラ 最後にシーネオンを倒して敵を全滅させる(出現確率：4%) リク なし(アトランティカで自動的にデッキに組みこまれる)
	バンディット 出現シナリオ：ソラ編	【コンボフィニッシュ】……アタックカードによる基本技がつねにコンボフィニッシュになる	リロードを1回行なう	CP 30 MP 20	ソラ 最後にバンディットを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	パイレーツ 出現シナリオ：ソラ編・リク編	【ナンバー0】……自分のカードの数字が0になる。カードの数字を変化させるルームの影響を受けない	リロードを1回行なう	CP 30 MP 20	ソラ 最後にパイレーツを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%) リク なし(ネバーランドで自動的にデッキに組みこまれる)
	レッドノクターン 出現シナリオ：ソラ編	【ファイアアップ】……炎属性の技で与えるダメージ量が1.5倍になる	リロードを1回行なう	CP 20 MP 12	ソラ 最後にレッドノクターンを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	ブルーラプソディ 出現シナリオ：ソラ編	【ブリザドアップ】……氷属性の技で与えるダメージ量が1.5倍になる	リロードを1回行なう	CP 20 MP 12	ソラ 最後にブルーラプソディを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	イエローオペラ 出現シナリオ：ソラ編	【サンダーアップ】……雷属性の技で与えるダメージ量が1.5倍になる	リロードを1回行なう	CP 20 MP 12	ソラ 最後にイエローオペラを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	グリーンレクイエム 出現シナリオ：ソラ編	【ケアルアップ】……『ケアル』『ケアルラ』『ケアルガ』で回復するHPの量が1.5倍になる	リロードを1回行なう	CP 20 MP 12	ソラ 最後にグリーンレクイエムを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	ウィザード 出現シナリオ：ソラ編	【マジックアップ】……カードリボルバー内の召喚カードが使えなくなるかわりに、大半の魔法技と『スタンインパクト』『ラグナロク』『トリニティリミット』のダメージ量や効果時間が1.3倍になる	リロードを1回行なう	CP 30 MP 20	ソラ 最後にウィザードを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	エアソルジャー 出現シナリオ：ソラ編	【ムーブリロード】……移動しながらリロードゲージをチャージできるようになる(ジャンプ、グライド、ドッジロールなどによる移動中をのぞく)	リロードを3回行なう	CP 30 MP 20	ソラ 最後にエアソルジャーを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	バレルスパイダー 出現シナリオ：ソラ編	【クイックリロード】……リロードゲージを満タンにしたとき、瞬時にリロードが完了するようになる	リロードを3回行なう	CP 30 MP 20	ソラ 最後にバレルスパイダーを倒して敵を全滅させる(出現確率：4%)

外見	名前	出現シナリオ	効果	効果が切れる条件	CP	MP	入手方法
	ワイトナイト	ソラ編、リク編	【レビテト】……重力変化が起こり、バトルフィールド内にいる全員が通常よりも高くジャンプできるようになる。プライズやカードの跳ねかたにも影響する	リロードを3回行なう	15	10	ソラ 最後にワイトナイトを倒して敵を全滅させる(出現確率：4%) リク なし(ハロウィンタウンで自動的にデッキに組みこまれる)
	エアパイレーツ	ソラ編	【アイテムベール】……アイテムカードをカードブレイクされなくなる。アイテムカードを含むストックカードにも有効	リロードを3回行なう	30	20	ソラ 最後にエアパイレーツを倒して敵を全滅させる(出現確率：4%)
	ガーゴイル	ソラ編	【バニッシュ】……自分の姿が半透明になり、敵から攻撃されにくくなる	リロードを1回行なう	30	20	ソラ 最後にガーゴイルを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	サーチゴースト	ソラ編、リク編	【ドレイン】……アタックカードによる基本技を当てたとき、自分のHPが「対象の残りHPの1／8」(20が上限)回復するようになる。ただし、攻撃のたびに、その敵から得られるEXPが約3／4に減る	リロードを1回行なう	35	22	ソラ 最後にサーチゴーストを倒して敵を全滅させる(出現確率：2%) リク なし(モンストロで自動的にデッキに組みこまれる)
	アクアタンク	ソラ編	【オートリロード】……カードリボルバー内にエネミーカードとスペシャルカード以外のカードが1枚もなくなったとき、自動的にリロードされるようになる。リロードカウントは変化しない	リロードを1回行なう	30	20	ソラ 最後にアクアタンクを倒して敵を全滅させる(出現確率：2%)
	スクリューダイバー	ソラ編	【ナンバーオフ】……自分が使用またはストックしたカードの数字が「本来の数字－1」になる(0までしか下がらない)。カードの数字を変化させるルームの影響を受ける	リロードを1回行なう	15	10	ソラ 最後にスクリューダイバーを倒して敵を全滅させる(出現確率：4%)
	ワイバーン	ソラ編	【リロードガード】……リロードカードでリロードしても、リロードカウントが増えなくなる	リロードを1回行なう	20	12	ソラ 最後にワイバーンを倒して敵を全滅させる(出現確率：4%)
	ディフェンダー	ソラ編、リク編	【プロテス】……物理属性の攻撃で受けるダメージ量が半分になる	リロードを1回行なう	30	20	ソラ 最後にディフェンダーを倒して敵を全滅させる(出現確率：4%) リク なし(ホロウバスティオンで自動的にデッキに組みこまれる)
	ホワイトマッシュルーム	ソラ編	【ハイパーヒーリング】……すべてのフレンド技に、自分のHPを「最大HPの1／4」回復する効果が追加される	リロードを3回行なう	40	26	ソラ 最後にホワイトマッシュルームを倒して敵を全滅させる(出現確率：4%)
	ブラックファンガス	ソラ編	【ランダムフラッシュ】……未入手のものを含むいずれかのエネミーカード(ダークボールのカードをのぞく)の効果を発生させる	(発生した効果の条件と同じ)	40	26	ソラ 最後にブラックファンガスを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	クリーププラント	ソラ編	【リーフベール】……ケアルのカードをカードブレイクされなくなる。ケアルのカードを含むストックカードにも有効	リロードを1回行なう	35	22	ソラ 最後にクリーププラントを倒して敵を全滅させる(出現確率：2%)
	トルネードステップ	ソラ編	【リロードヘイスト】……リロードカードでリロードしたとき、リロードカウントが1にもどるようになる	リロードを2回行なう	30	20	ソラ 最後にトルネードステップを倒して敵を全滅させる(出現確率：4%)

外見	名前	出現シナリオ	効果	効果が切れる条件	CP	MP	入手方法
	ラウドネス	ソラ編	【サモンアップ】……カードリボルバー内の魔法カードが使えなくなるかわりに、すべての召喚技と『サプライズ』のダメージ量や効果時間が1.3倍になる	リロードを1回行なう	30	20	ソラ 最後にラウドネスを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	ネオシャドウ	ソラ編	【バイオ】……すべての敵のHPを20／60秒ごとに1ずつ減らす(1までしか減らない)	リロードを1回行なう	30	20	ソラ 最後にネオシャドウを倒して敵を全滅させる(出現確率：3%)
	ダークボール	リク編	【デュエルトリガー】……カードの数字に関係なくデュエルを発動できるようになる	リロードを1回行なう	—	—	リク なし(アトランティカで自動的にデッキに組みこまれる)
	ガードアーマー	ソラ編 / リク編	【ワイドアタック】……アタックカードによる基本技の届く範囲が広がる	アタックカードによる基本技を30回使う	30	—	共通 トラヴァースタウンでガードアーマーを倒す
	ハデス	ソラ編 / リク編	【バーサク】……自分の残りHPが「最大HPの1／4」未満のとき、アタックカードによる基本技で与えるダメージ量が2倍になる 相性の変化 炎：半減／氷：気絶	アタックカードによる基本技を30回使う	40	—	共通 オリンポスコロシアムでハデスを倒す
	トリックマスター	ソラ編 / リク編	【ナンバーブレイク】……カードブレイクされたとき、敵が使ったカードの数字を、カードブレイクされた自分のカードの数字ぶん減らすようになる(0までしか下がらない)	10回カードブレイクされる	25	—	共通 ワンダーランドでトリックマスターを倒す
	ジャファー	ソラ編 / リク編	【アタックベール】……アタックカードをカードブレイクされなくなる。アタックカードを含むストックカードにも有効	カードを20枚使う	65	—	共通 アグラバーでジャファーを倒す
	アースラ	ソラ編 / リク編	【シェル】……炎、氷、雷属性の攻撃で受けるダメージ量が半分になる	ダメージを5回受ける	50	—	共通 アトランティカでアースラを倒す
	ブギー	ソラ編 / リク編	【リジェネ】……自分のHPを2秒ごとに「(最大HP－残りHP)÷8」ずつ回復する	効果が10回発揮される	40	—	共通 ハロウィンタウンでブギーを倒す
	パラサイトケイジ	ソラ編 / リク編	【デスペル】……敵が使っているエネミーカードの効果を打ち消す。敵がエネミーカードを使っていない場合は効果がない	(カードを使った瞬間のみ効果を発揮する)	60	—	共通 モンストロでパラサイトケイジを倒す
	フック	ソラ編 / リク編	【ラストリーヴ】……残りHPが2以上あるとき、HPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残るようになる 相性の変化 雷：半減／炎：気絶	効果が3回発揮される	35	—	共通 ネバーランドでフックを倒す
	マレフィセントドラゴン	ソラ編 / リク編	【オーバードライブ】……リロードゲージのチャージにかかる時間が1.5倍になるかわりに、アタックカードによる基本技で与えるダメージ量が1.5倍になる	アタックカードによる基本技を30回使う	70	—	共通 ホロウバスティオンでマレフィセントドラゴンを倒す

外見	名前	出現シナリオ	効果	効果が切れる条件	CP	MP	入手方法
	ダークサイド	ソラ編、リク編	【イミテーション】……敵が使っているエネミーカードと同じ効果を得る。敵がエネミーカードを使っていない場合は効果がない	(発生した効果の条件と同じ)	99	—	共通 デスティニーアイランドでダークサイドを倒す
	リク	ソラ編	【ストックガード】……1枚目にストックして使ったカードがリロード不能にならなくなる 相性の変化 炎、氷、雷：半減	ストックカードを5回使う	80	—	ソラ 12階出口ホールでリク=レプリカを倒す
	トランプ兵	ソラ編	【アタックヘイスト】……アタックカードによる基本技の攻撃速度が2倍になる	アタックカードによる基本技を30回使う	55	—	ソラ ワンダーランドの1番目のイベントルームでハートのトランプ兵およびスペードのトランプ兵を全滅させる
	アンセム	ソラ編	【ストックブライン】……自分のストックカードの種類を見えなくする(アンセムが使ったときのみ有効) 相性の変化 炎、氷、雷：半減	ストックカードを10回使う	40	—	ソラ リク編をクリアしたあと、トワイライトタウンの宝物部屋で宝箱を開ける(→P.469)
	ゼムナス	ソラ編	【クイックバリアー】……連続で攻撃を受けたとき、2段目以降の攻撃によるダメージを無効化する 相性の変化 炎、氷、雷、無：半減	リロードを3回行なう	65	—	ソラ 『KH II FM』をクリアしたあと、ワンダーランドの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける(→P.469)
	シグバール	ソラ編	【ショットチャージ】……炎や氷属性の技、『○○レイド』『ラグナロク』『ジャッジメント』などで与えるダメージ量が1.5倍になる 相性の変化 炎、氷、雷、無：半減	リロードを2回行なう	80	—	ソラ 『KH II FM』をクリアしたあと、ホロウバスティオンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける(→P.469)
	ザルディン	ソラ編	【エアロガード】……自分の周囲に風を発生させ、触れた敵にダメージを与える(威力補正：×1.0／属性：無) 相性の変化 炎、氷、雷、無：半減	ダメージを3回受ける	65	—	ソラ 『KH II FM』をクリアしたあと、モンストロの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける(→P.469)
	ヴィクセン	ソラ編	【リレイズ】……ダメージを受けて残りHPがゼロになったとき、HPが「最大HPの1／4」回復するようになる 相性の変化 氷：無効／炎：気絶	効果が1回発揮される	60	—	ソラ トワイライトタウンの1番目のイベントルームでヴィクセンを倒す
	レクセウス	ソラ編、リク編	【デジョンブレイク】……コンボフィニッシュや『空中振り払い』を当てたとき、2／3の確率でデジョンの効果(→P.271)を与える(プライズは出現する) 相性の変化 物理：半減／氷：無効／無：弱点	アタックカードによる基本技を50回使う	99	—	ソラ リク編をクリアしたあと、忘却の城(13階)の宝物部屋で宝箱を開ける(→P.469) リク 地下4階出口ホールでレクセウスを倒す
	ゼクシオン	ソラ編、リク編	【コンフュストライク】……アタックカードによる基本技を当てたとき、1／2の確率で混乱の効果(→P.271)を与える 相性の変化 炎、氷、雷、無：半減	アタックカードによる基本技を50回使う	65	—	ソラ リク編をクリアしたあと、デスティニーアイランドの宝物部屋で宝箱を開ける(→P.469) リク デスティニーアイランドの1番目のイベントルームでゼクシオンを倒す
	サイクス	ソラ編	【コンボブースト】……アタックカードによる基本技を当てるごとに、威力補正が0.2ずつ増えていく(最大で+4.0)。カードブレイクされると+0.2にもどる 相性の変化 炎、氷、雷、無：半減	アタックカードによる基本技を20回使う	80	—	ソラ 『KH II FM』をクリアしたあと、トラヴァースタウンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける(→P.469)
	アクセル	ソラ編	【クイックリカバリー】……ダメージを受けた直後でもカードが使えるようになる 相性の変化 炎：無効／氷：気絶	ダメージを10回受ける	75	—	ソラ 忘却の城(13階)の1番目のイベントルームでアクセルを倒す

外見	名前	効果	効果が切れる条件	CP&モーグリポイント	
	デミックス 出現シナリオ：ソラ編	【ウォーターチャージ】……氷属性の技で与えるダメージ量が2倍になる 相性の変化 氷：無効／雷、無：半減	リロードを2回行なう	CP	80
				MP	—
		入手方法 ソラ 『KHⅡFM』をクリアしたあと、アトランティカの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける(→P.469)			
	ルクソード 出現シナリオ：ソラ編	【オールブレイク】……カードの数字に関係なく敵のカードをカードブレイクできるようになる 相性の変化 炎、氷、雷、無：半減	カードを15枚使う	CP	99
				MP	—
		入手方法 ソラ 『KHⅡFM』をクリアしたあと、アグラバーの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける(→P.469)			
	マールーシャ 出現シナリオ：ソラ編	【Wストック】……カードをストックして使ったとき、2回連続で技が出るようになる 相性の変化 炎、氷、雷、無：半減／物理：弱点	ストックカードを3回使う	CP	99
				MP	—
		入手方法 ソラ 忘却の城(13階)の最後のルーム(見知らぬ部屋)でマールーシャを倒す			
	ラクシーヌ 出現シナリオ：ソラ編	【ダッシュ】……自分の移動速度が1.7倍になる 相性の変化 雷：無効／無：弱点	カードを15枚使う	CP	65
				MP	—
		入手方法 ソラ 12階出口ホールでラクシーヌを倒す			
	ロクサス 出現シナリオ：ソラ編	【ダブルヒット】……アタックカードによる基本技で与えるダメージ量が2倍になる	アタックカードによる基本技を20回使う	CP	99
				MP	—
		入手方法 ソラ 『KHⅡFM』をクリアしたあと、トワイライトタウンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける(→P.469)			

バトルカード

スペシャルカード

プレミア化 不可能

外見	名前	効果	効果が切れる条件	CP&モーグリポイント	
	ゴールドカード 出現シナリオ：ソラ編	【プレミアガード】……使ったプレミアカード(1枚目にストックして使ったカードをのぞく)がリロード不能にならなくなる	リロードを5回行なう	CP	99
				MP	—
		入手方法 ソラ ジミニーメモの全項目(「ミニゲーム」内の項目と「ゴールドカード」「プラチナカード」をのぞく)を記録したあと、いずれかのワールドの宝物部屋で宝箱を開ける(→P.469)			
	プラチナカード 出現シナリオ：ソラ編	【ダメージ0】……ダメージを受けなくなる。特殊効果は防げない	カードを20枚使う	CP	99
				MP	—
		入手方法 ソラ ジミニーメモの全項目(「ミニゲーム」内の項目と「プラチナカード」をのぞく)を記録したあと、いずれかのワールドの宝物部屋で宝箱を開ける(→P.469)			

マップカード

分類	外見	名前	ルームの大きさ 広さ	ルームの大きさ 高低差	敵シンボルの数	バトルカードの数	ルームの特徴
赤のマップカード		静じゃくなる闇 出現シナリオ：ソラ編、リク編	ふつう	ふつう	6 同時出現 2	2	敵シンボルの数が比較的少ないルーム。簡単にバトルを避けて通り抜けることができる。広さや高低差は標準的で、移動しやすい
			入手方法 ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) リク いずれかのワールドで敵を全滅させる				
		ひしめく闇 出現シナリオ：ソラ編、リク編	広い	ふつう	16 同時出現 6	4	敵シンボルの数がもっとも多いルーム。エネミーカードの出現確率が2.5倍になるので、ジミニーメモのコンプリートを目指すときなどに役立つ
			入手方法 ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) リク いずれかのワールドで敵を全滅させる				

分類	外見	名前	出現シナリオ	ルームの大きさ 広さ	高低差	敵シンボルの数	バトルカードの数	ルームの特徴	入手方法
赤のマップカード		ちからなき闇	ソラ編 / リク編	ふつう	ふつう	6 同時出現 3	2	敵のカードの数字が「本来の数字−2」になるルーム(1までしか下がらない)。カードブレイクされにくくなり、カードをストックしなくてもラクに戦える	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
		おおいなる闇	ソラ編 / リク編	ふつう	大きい	7 同時出現 3	4	敵のカードの数字が「本来の数字+2」になるルーム(9までしか上がらない)。そのぶん敵は強くなるが、エネミーカードの出現確率が2.5倍になる	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
		眠りの闇	ソラ編 / リク編	せまい	なし	5 同時出現 5	2	敵が眠っているルーム。攻撃エンカウントを狙いやすく、接触エンカウントしても敵が睡眠状態のままバトルがはじまるため、確実に先制攻撃を仕掛けることができる	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
		せまりくる闇	ソラ編 / リク編	広い	なし	10 同時出現 4	4	敵シンボルが操作キャラクターをすばやく追ってくるルーム。走って逃げなければ、エンカウントは避けられない。エネミーカードの出現確率が2.5倍になる	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
		プレミアルーム	ソラ編	ふつう	ふつう	8 同時出現 3	1	プレミアプライズが10%の確率で出現するルーム(通常は0.1%)。プライズを拾ってバトルに勝てば、装備中のデッキに入れているカードを1枚プレミア化できる	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381)
		ホワイトルーム	ソラ編	広い	大きい	3(※1) 同時出現 3(※1)	1	ホワイトマッシュルームが現れるルーム。敵シンボルはこちらに気づくと隠れるので、背後から近づこう。バトルでプレミアプライズを入手可能(→P.419)	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381)
		ブラックルーム	ソラ編 / リク編	せまい	大きい	3 同時出現 3	1	ブラックファンガスが現れるルーム。敵を全滅させると、ソラ編では基本的にやすらぎの宝のカードが、リク編ではルーレットルームのカードが手に入る	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
		底知れぬ闇	ソラ編 / リク編	広い	なし	13 同時出現 6	0	シャドウだけが現れるルーム。闇に包まれた真っ暗なフィールドで移動とバトルを行なう。敵シンボルは、出現数が多く、つねに操作キャラクターを追ってくる	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
		ルーレットルーム	ソラ編 / リク編	広い	ふつう	10 同時出現 3	2	ルーレットプライズが15%の確率で出現するルーム。プライズを拾ってバトルに勝てば、そのワールドで出現するマップカードをルーレットで1枚入手できる	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる、またはブラックファンガスを全滅させる
緑のマップカード		武力へのめざめ	ソラ編 / リク編	ふつう	大きい	8 同時出現 3	3	自分のアタックカードの数字が「本来の数字+2」になるルーム(9までしか上がらない)。ストック技を使う場合は、技の種類が変わることもあるので注意	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
		魔力へのめざめ	ソラ編	ふつう	ふつう	8 同時出現 3	3	自分のマジックカードの数字が「本来の数字+2」になるルーム(9までしか上がらない)。魔法技や召喚技で戦うときに作成すると、バトルがラクになる	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381)
		錬金へのめざめ	ソラ編	ふつう	ふつう	6 同時出現 3	3	自分のアイテムカードの数字が「本来の数字+2」になるルーム(9までしか上がらない)。ポーションやエーテルなどのカードを比較的安全に使える	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381)

※1……トラヴァースタウンでは「2」

分類	外見	名前	出現シナリオ	ルームの大きさ 広さ	高低差	敵シンボルの数	バトルカードの数	ルームの特徴	入手方法
緑のマップカード		めぐりあいの地	ソラ編 / リク編	ふつう	大きい	7 (同時出現 3)	3	仲間がいる場合にかぎり、バトル開始時に無条件でフレンドカードが1枚出現するルーム。ただし、フレンドカードを入手できる合計数は、ほかのルームと同じ	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
緑のマップカード		ていたいの間	ソラ編 / リク編	ふつう	なし	5 (同時出現 3)	2	敵シンボルの移動速度が遅くなるルーム。簡単に攻撃エンカウントを狙えるほか、バトルを避けたいときにも活用できる。バトル中の敵の動きは変わらない	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
緑のマップカード		ダメージアップルーム	ソラ編 / リク編	広い	大きい	10 (同時出現 3)	3	攻撃エンカウントによるダメージ量が増えるルーム。基本的に「最大HPの80%」、特定のギミックを利用した場合は「最大HPの90%」のダメージを与えられる	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
緑のマップカード		スタンプラスルーム	ソラ編 / リク編	広い	大きい	10 (同時出現 3)	3	攻撃エンカウントによるダメージと気絶の効果が、バトル中に現れるすべての敵におよぶルーム。高低差が非常に大きいうえに足場がせまいのが難点	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
青のマップカード		やすらぎの宝	ソラ編	せまい	小さい	0 (同時出現 0)	2	宝物部屋のひとつ。敵は出現せず、宝箱が1個置かれている。入手方法(解禁条件)が「宝物部屋で宝箱を開ける」のものを手に入れたいときに作成しよう	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381)、またはトラヴァースタウン以外のワールドでブラックファンガスを全滅させる
青のマップカード		守られし宝	ソラ編	せまい	大きい	7 (同時出現 3)	2	宝物部屋のひとつ。『やすらぎの宝』のルームと同じ宝箱が1個置かれているが、敵が出現するうえ、移動しない敵シンボルが通路の途中で行く手をはばむ	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381)
青のマップカード		いつわりの宝	ソラ編	せまい	大きい	5(※2) (同時出現 3)	2	宝物部屋のひとつ。通常の宝箱が1個と、敵シンボルが隠れているニセモノの宝箱(開けると接触エンカウントになる)が2個、一緒に配置される	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381)
青のマップカード		一時の休息	ソラ編 / リク編	せまい	小さい	0 (同時出現 0)	1	セーブポイントがあるルーム。敵は出現しない。ソラ編、リク編ともに、ゲーム開始時には一時の休息[1]のカードを1枚、最初から持っている	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
青のマップカード		交じり合う世界	ソラ編 / リク編	(※3)	(※3)	(※3) (同時出現 (※3))	(※3)	作成されるルームは、ソラ編、リク編それぞれで入手可能なマップカード(未入手のカードを含む)のなかからランダムで選ばれたカードに対応したものになる	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) / リク いずれかのワールドで敵を全滅させる
青のマップカード		モーグリルーム	ソラ編	せまい	小さい	0 (同時出現 0)	1	モーグリショップがあるルーム。モーグリに話しかけると、アタックカードのパックをひとつもらうことができ、バトルカードの売買を行なえる。敵は出現しない	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381)
キーカード		未知なる宝のキーカード	ソラ編	せまい	小さい	0 (同時出現 0)	0	貴重なカードやストック技などが入った宝箱が1個置かれているルーム。『KH II FM』をクリアしていると、ボーナスとして宝箱が1個追加される(→P.469)	ソラ 未知なる宝のキーカードを持っておらず、なおかつ『未知なる宝の部屋』にまだ開けていない宝箱があるときに、特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381)
キーカード		はじまりのキーカード	ソラ編 / リク編	—	—	— (同時出現 —)	—	1番目のイベントルームを訪れるのに必要なキーカード。イベントルームでは、イベントやバトルが発生して、各ワールドの物語が進む	共通 ワールドを訪れる(一部のワールドをのぞく)

※2……宝箱に隠れている敵シンボルをのぞく
※3……ランダムで選ばれたカードに対応したルームのデータと同じになる

分類	外見	名前	ルームの大きさ 広さ	高低差	敵シンボルの数	バトルカードの数	ルームの特徴
キーカード		みちびきのキーカード 出現シナリオ ソラ編 リク編	—	—	— 同時出現 —	—	2番目のイベントルームを訪れるのに必要なキーカード。イベントルームでは、イベントやバトルが発生して、各ワールドの物語が進む
		入手方法	共通 1番目のイベントルームをクリアする(一部のワールドをのぞく)				
キーカード		真実へのキーカード 出現シナリオ ソラ編 リク編	—	—	— 同時出現 —	—	3番目のイベントルームを訪れるのに必要なキーカード。イベントルームでは、イベントやバトルが発生して、各ワールドの物語が進む
		入手方法	共通 2番目のイベントルームをクリアする(一部のワールドをのぞく)				
その他		ランダムジョーカー 出現シナリオ ソラ編 リク編	(※3)	(※3)	(※3) 同時出現 (※3)	(※3)	キーカード以外のあらゆるノルマを達成できる特殊なカード。通常の扉で使うと、ルームの種類がランダムで決まる(作成したルームの扉のノルマは1増える)
		入手方法	ソラ 特定のワールドで敵を全滅させる(→P.381) リク いずれかのワールドで敵を全滅させる				

プレミアコラム

カードを使わずに作成されるルーム

右の表にある2種類のルームは、マップカードを使わずに作成される。どちらもゲームを進めるうえでかならず訪れることになるので、特徴をよく把握しておこう。なお、イベントルームを出て移動した先が未作成のルームだったときにも『見知らぬ部屋』が作成されるが、その構造はスペシャルドアのノルマで最初に使ったカードのものになる。

ルームのデータ

名前	ルームの大きさ 広さ	高低差	敵シンボルの数	バトルカードの数
見知らぬ部屋 出現シナリオ ソラ編 リク編	ふつう	ふつう	4~8 同時出現 3	1
特徴	各ワールドのスタート地点に、自動的に作成されるルーム。敵シンボルの出現数はワールドごとに異なる			
乗り越えし者の休息 出現シナリオ ソラ編 リク編	ふつう	大きい	0 同時出現 0	1
特徴	各ワールドのゴール地点に、自動的に作成されるルーム。敵は出現せず、高い段差の上側にはセーブポイントがある			

ワールドカード

外見	名前	使用する階 ソラ	リク
	トラヴァースタウン	1階	地下11階~地下8階
	アグラバー	2階~6階	地下11階~地下8階
	オリンポスコロシアム	2階~6階	地下7階~地下4階
	ワンダーランド	2階~6階	地下7階~地下4階
	モンストロ	2階~6階	地下11階~地下8階
	ハロウィンタウン	2階~6階	地下7階~地下4階
	アトランティカ	7階~10階	地下7階~地下4階
	ネバーランド	7階~10階	地下11階~地下8階
	ホロウバスティオン	7階~10階	地下12階
	100エーカーの森	7階~10階	—
	トワイライトタウン	11階	地下2階
	デスティニーアイランド	12階	地下3階
	忘却の城	—	地下1階

※ソラ編でも忘却の城(13階)を訪れるが、ワールドカードは存在しない



THE CARD LECTURE FOR AN EXPERT

上級者のためのカード講座

本作の知識をさらに深めたい上級者のために、カードの複雑なシステムについて解説しよう。このコーナーを読めば、カードを最大限に活用できるようになるはずだ。

講座1 フィールドで出現するカード

フィールド上にあるギミックや宝箱からは、ランダムでバトルカードが出現する。その出現法則を理解して、カードのコンプリートを目指そう。

バトルカードの「解禁」

ソラ編では、ギミックや宝箱からランダムでアタック、マジック、アイテムカードが出現するが、プレイを開始した時点では、キングダムチェーン、ブリザド、ケアル、ポーションのカードしか出現しないようになっている。それ以外のカードは、下記のような条件を満たすと出現が「解禁」され、以降はそのカードが手に入るようになるのだ。なお、解禁されていないカードは、モーグリショップでも手に入らないので注意しよう。

カードの出現を解禁する条件

- ◆特定のワールドで宝箱を開けたり、敵を倒したりして、新たなバトルカードを手に入れる
- ◆特定のワールドを訪れる　◆特定の敵を倒す

※くわしい解禁条件はカードリスト(→P.362~366)を参照



⬅マジックカードとアイテムカードは、特定のボス敵を倒すなどして手に入れると、出現が解禁される。



➡ギミックをたたいてもバトルカードがいっさい出現しないリク編では、解禁というシステムがない。

カードの種類の決まりかた

ギミックや宝箱からどのカードが出現するかは、ワールドごとに設定された確率で決まる。各ワールドでの出現確率はP.377~378のとおり。ただし、そのワールドで出現するはずのカードでも、解禁されていない場合は選ばれない。出現するカードの候補のなかに、解禁ずみのものが1種類しかなければ、かならずそのカードが出現するというわけだ。

カードの数字の決まりかた

ランダムで出現するカードの数字がいくつになるかは、下の表の確率で決まる。数字ごとに出現確率が異なっており、0や9など強力な数字のカードは入手しにくい。なお、カードの種類が決まる確率とはちがい、数字が決まる確率は全ワールドで共通となっている。

数字ごとの確率

カードの数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
確率	5%	15%	15%	16%	14%	10%	10%	6%	5%	4%

ソラ編でギミックから出現するカードの種類と確率

カード		トラヴァースタウン	アグラバー	オリンポスコロシアム	ワンダーランド	モンストロ	ハロウィンタウン	アトランティカ	ネバーランド	ホロウバスティオン	100エーカーの森	トワイライトタウン	デスティニーアイランド	忘却の城
アタックカード	キングダムチェーン	27%	9%	6%	10%	9.8%	8.6%	6.2%	4.2%	1.2%	64%	2%	10.8%	4.8%
	デザイアーランプ	—	18%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	トレジャーオブシー	—	—	—	—	—	—	17.1%	—	—	—	—	—	—
	パンプキンヘッド	—	—	—	—	—	21.5%	—	—	—	—	—	—	—
	フェアリーハープ	—	—	—	—	—	—	—	8.4%	—	—	—	—	—
	ウィッシュスター	—	—	—	—	19.5%	—	—	—	—	—	—	—	12%
	エグザミネイション	—	—	—	—	—	—	2%	2%	2%	—	14%	—	9%
	メタルチョコボ	—	—	15%	—	—	—	—	—	—	—	11%	—	—
	パワーオブヒーロー	—	—	13.2%	—	—	—	3.1%	1.4%	0.6%	—	2%	—	2.4%
	ライオンハート	29%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ラストリゾート	—	—	—	22%	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ラヴィアンローズ	—	—	—	—	—	—	—	—	4.2%	—	—	—	—
	約束のお守り	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10%	—
	過ぎ去りし思い出	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10%	—
	アルテマウェポン	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	5%	3%	3%
	ダイヤモンドダスト	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10%
	片翼の天使	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	15%	—	—
	スターシーカー	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%
	モノクローム	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%
	フォローザウィンド	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%
	ヒドゥンドラゴン	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%
	フォトンデバッガー	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%
	ボンドオブフレイム	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%
マジックカード（魔法カード）	ファイア	—	10%	10%	10%	12%	10%	—	8%	—	15%	8%	8%	—
	ブリザド	4.5%	1.5%	1.2%	4%	1.2%	2.2%	1.6%	—	—	—	0.5%	7.2%	—
	サンダー	—	—	—	—	—	—	9%	10%	25%	—	1%	12%	—
	ケアル	6.8%	1.5%	3.6%	—	4.7%	4.3%	—	—	—	—	0.5%	—	4.8%
	グラビデ	—	10%	4%	5%	6%	8%	5%	10%	5%	—	1%	4%	—
	ストップ	—	6%	4%	10%	5%	8%	10%	5%	6%	—	1%	4%	—
	エアロ	—	—	—	—	—	—	15%	20%	15%	—	1%	4%	—
マジックカード（召喚カード）	シンバ	5%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1%	—	4%
	ジーニー	—	7%	—	—	—	—	—	—	—	—	1%	—	4%
	バンビ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1%	—	4%
	ダンボ	—	—	—	—	7%	—	—	—	—	—	1%	—	4%
	ティンク	—	—	—	—	—	—	—	10%	—	—	1%	—	4%
	ムーシュー	—	—	—	—	—	—	—	—	10%	—	1%	—	4%
	クラウド	—	—	10%	—	—	—	—	—	10%	—	1%	—	4%
アイテムカード	ポーション	6.8%	—	—	4%	3.9%	6.5%	3.1%	—	—	—	—	—	—
	ハイポーション	—	6%	7%	7%	5%	5%	4%	—	—	—	—	—	—
	メガポーション	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3%	1%
	エーテル	—	10%	5%	7%	5%	5%	3%	—	—	—	3%	—	—
	メガエーテル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5%	3%	1%
	エリクサー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5%	—	2%
	ラストエリクサー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3%	4%

※すべてのカードを解禁した状態での出現確率を記載している（小数点以下第2位を四捨五入）
※カードごとに、出現確率のなかでもっとも高いものを赤い文字で表記している

ソラ編で宝物部屋の宝箱から出現するカードの種類と確率

分類	カード ＼ ワールド	トラヴァースタウン	アグラバー	オリンポスコロシアム	ワンダーランド	モンストロ	ハロウィンタウン	アトランティカ	ネバーランド	ホロウバスティオン	100エーカーの森	トワイライトタウン	デスティニーアイランド	忘却の城
		カードが出現する確率												
アタックカード	キングダムチェーン	17.5%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アタックカード	デザイアーランプ	—	17.5%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アタックカード	トレジャーオブシー	—	—	—	—	—	—	12%	—	—	—	—	—	—
アタックカード	パンプキンヘッド	—	—	—	—	—	24.5%	—	—	—	—	—	—	—
アタックカード	フェアリーハープ	—	—	—	—	—	—	—	7%	—	—	—	—	—
アタックカード	ウィッシュスター	—	—	—	—	11.3%	—	—	—	—	—	—	—	—
アタックカード	エグザミネイション	—	—	—	—	—	—	5%	5%	5%	—	5%	—	5%
アタックカード	メタルチョコボ	—	—	10%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5%
アタックカード	パワーオブヒーロー	—	—	21%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アタックカード	ライオンハート	15%	—	—	—	—	—	5%	5%	5%	—	5%	—	5%
アタックカード	ラストリゾート	—	—	—	21%	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アタックカード	ラヴィアンローズ	—	—	—	—	—	—	—	—	8%	—	—	—	—
アタックカード	約束のお守り	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20%	—
アタックカード	過ぎ去りし思い出	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20%	—
アタックカード	アルテマウェポン	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	—	5%	5%	5%
アタックカード	ダイヤモンドダスト	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10%
アタックカード	片翼の天使	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	15%	—	—
アタックカード	スターシーカー	5%	5%	5%	5%	5%	5%	—	—	—	—	5%	5%	5%
アタックカード	モノクローム	5%	5%	—	5%	5%	5%	—	—	5%	—	5%	5%	5%
アタックカード	フォローザウィンド	—	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	—	—	5%	5%	5%
アタックカード	ヒドゥンドラゴン	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	—	—	—	5%	5%	5%
アタックカード	フォトンデバッガー	5%	5%	—	5%	—	5%	5%	5%	5%	—	5%	5%	5%
アタックカード	ボンドオブフレイム	5%	5%	—	5%	5%	5%	—	5%	—	—	5%	5%	5%
マジックカード（魔法カード）	ファイア	10%	10%	5%	5%	20%	5%	—	5%	—	—	10%	—	5%
マジックカード（魔法カード）	ブリザド	5.3%	3.8%	4.5%	3.5%	1.5%	3.5%	3%	1%	—	—	6%	—	5%
マジックカード（魔法カード）	サンダー	—	—	—	—	—	—	15%	10%	15%	—	10%	—	5%
マジックカード（魔法カード）	ケアル	7%	3.8%	4.5%	7%	2.3%	3.5%	—	1%	—	—	4%	—(※1)	—
マジックカード（魔法カード）	グラビデ	—	10%	5%	—	5%	5%	—	15%	10%	—	—	5%	2%
マジックカード（魔法カード）	ストップ	—	—	5%	10%	5%	5%	15%	—	10%	—	—	5%	2%
マジックカード（魔法カード）	エアロ	—	—	—	—	—	—	15%	20%	12%	—	—	5%	5%
マジックカード（召喚カード）	シンバ	10%	—	—	5%	—	5%	—	—	—	—	—	—	—
マジックカード（召喚カード）	ジーニー	—	10%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
マジックカード（召喚カード）	バンビ	—	—	—	—	—	—	10%	—	—	—	5%	—	—
マジックカード（召喚カード）	ダンボ	—	—	—	—	15%	—	—	—	—	—	—	—	—
マジックカード（召喚カード）	ティンク	—	—	—	—	—	—	—	10%	—	—	—	—	—
マジックカード（召喚カード）	ムーシュー	—	—	—	—	—	—	—	—	15%	—	—	—	—
マジックカード（召喚カード）	クラウド	—	—	15%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アイテムカード	ポーション	5.3%	—	—	3.5%	—	3.5%	—	1%	—	—	—	—	—
アイテムカード	ハイポーション	—	—	10%	5%	5%	5%	—	—	—	—	—	—	—
アイテムカード	メガポーション	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5%	—	5%
アイテムカード	エーテル	—	10%	—	5%	5%	5%	—	—	5%	—	—	—	—
アイテムカード	メガエーテル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5%	6%
アイテムカード	エリクサー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5%	3%
アイテムカード	ラストエリクサー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2%

※すべてのカードを解禁した状態での出現確率を記載している（小数点以下第2位を四捨五入）
※カードごとに、出現確率のなかでもっとも高いものを赤い文字で表記している
※1……すべてのカードを解禁した状態でなければ出現する

講座2 フレンドカード

フレンドカードはランダムで出現するため、バトルでうまく活用するのは難しい。カードの出現に関するシステムを理解しておくことが大切だ。

フレンドカードの種類の決まりかた

ソラ編とリク編では、敵に技を当てたときにフレンドカードが出現する確率や、出現するカードの種類に下記のようなちがいがある。王様のカードしか出現しないリク編に対して、ソラ編の場合は、ワールドごとに設定された数種類のなかから、出現するカードがランダムで決まるのが特徴だ(右の表を参照)。なお、各フレンドカードには出現時期が設定されており、物語の進行状況によっては出現しないこともある(→P.285)。

ソラ編とリク編でのフレンドカードのちがい

ソラ編
- ◆全部で8種類あり、ドナルド、グーフィー、プルートのカード以外は、特定のワールドでのみ出現する
- ◆出現確率はワールドごとに異なる

リク編
- ◆王様のカードしか出現しない
- ◆出現確率はどのワールドでも12.5%



⬅メニュー画面では、その時点で出現するフレンドカードの種類(プルートをのぞく)を確認できる。



➡1回のバトルで入手できるフレンドカードの数は最大5枚だが、プルートのカードだけは何枚でも手に入る。

ソラ編でフレンドカードが出現する確率

ワールド	カードの出現確率	出現するカードの内訳	
トラヴァースタウン	15%	ドナルド	50%
		グーフィー	50%
アグラバー	15%	ドナルド	30%
		グーフィー	20%
		アラジン	50%
オリンポスコロシアム	15%	ドナルド	60%
		グーフィー	40%
ワンダーランド	15%	ドナルド	40%
		グーフィー	60%
モンストロ	15%	ドナルド	50%
		グーフィー	50%
ハロウィンタウン	15%	ドナルド	20%
		グーフィー	30%
		ジャック	50%
アトランティカ	15%	ドナルド	20%
		グーフィー	20%
		アリエル	60%
ネバーランド	15%	ドナルド	20%
		グーフィー	30%
		ピーター・パン	50%
ホロウバスティオン	15%	ドナルド	30%
		グーフィー	30%
		ビースト	40%
トワイライトタウン	15%	ドナルド	50%
		グーフィー	50%
デスティニーアイランド	15%	ドナルド	50%
		グーフィー	50%
忘却の城	15%	ドナルド	50%
		グーフィー	50%

※ホールで行なわれるバトルでの出現確率は、忘却の城と同じ
※プルートのカードは、その所持数が2枚以下でリロード可能なカードが9枚以下のときにかぎり、いずれのワールドでも20%の確率で表内のフレンドカードよりも優先的に出現する

フレンドカードの数字の決まりかた

フレンドカードの数字は、下の表の確率によって決まる。この確率はソラ編とリク編の全ワールドで共通で、カードの種類による差などもない。0〜9まですべて同じ確率になっているため、ほかのカテゴリのカードにくらべて数字の高いカードを手に入れやすい。

数字ごとの確率

カードの数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
確率	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%

講座3
戦利品として出現するカード

戦利品として手に入るマップカードの種類は、ゲームの進行に大きく影響する。戦利品の出現法則を知ることで、物語をスムーズに進めていこう。

ソラ編での戦利品の決まりかた

ソラ編のバトルでは、戦利品としてエネミーカードやマップカードが手に入る。戦利品が出現するまでの流れは右のとおり。特定のマップカードがほしいなら、出現確率の高いワールドで戦うといいが、『ルーレットルーム』でルーレットプライズを拾うのも手だ。



⬅ほしいエネミーカードがある場合は、そのカードを落とす敵を一番最後に倒すこと。



➡マップカードの所持数が99枚のときでも、未知なる宝のキーカードは出現する。

ソラ編で戦利品が決まるまでの流れ

最後に倒した敵のエネミーカードが出現するかどうかが、カードごとに設定された確率（→P.367～370）で決まる。『ひしめく闇』『おおいなる闇』『せまりくる闇』のルームでは、出現確率が2.5倍に上がる

- エネミーカードが出現する → 選ばれたカードが戦利品として出現する
- エネミーカードが出現しない ↓

未知なる宝のキーカードやランダムジョーカーのカードが出現するかどうかが、ワールドごとに設定された確率で決まる

- 未知なる宝のキーカードなどが出現する → 選ばれたカードが戦利品として出現する
- 未知なる宝のキーカードなどが出現しない ↓

出現するマップカードの種類が、ワールドごとに設定された確率で決まる

- キーカード以外のマップカードの所持数が98枚以下 → 選ばれたカードが戦利品として出現する
- キーカード以外のマップカードの所持数が99枚 → 戦利品が出現しない

リク編での戦利品の決まりかた

リク編での戦利品は、基本的にマップカードのみ。右記の9種類は出現しないが、それ以外のカードは、ワールドやカードの種類による出現確率の差がほとんどなく、どのカードも同じように手に入る。ただし、ブラックファンガスを全滅させたときは、かならずルーレットルームのカードが出現するのだ。

リク編で入手できないマップカード

- プレミアルーム
- ホワイトルーム
- 魔力へのめざめ
- 錬金へのめざめ
- やすらぎの宝
- 守られし宝
- いつわりの宝
- モーグリルーム
- 未知なる宝のキーカード

※ホロウバスティオンでは、一時の休息のカードも出現しない

戦利品として出現するマップカードの数字の決まりかた

戦利品として手に入るマップカードは、ソラ編とリク編のどちらの場合でも、下の表の確率によって数字が決まる。数字の高いカードはあまり出現しないようになっているが、数字が0のカードなら手に入れやすいので、それを活用して進むといい。

数字ごとの確率

カードの数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
確率	15%	15%	15%	10%	10%	10%	10%	5%	5%	5%

ソラ編の各ワールドで未知なる宝のキーカードとランダムジョーカーのカードが出現する確率

ワールド／カード	カードが出現する確率											
	トラヴァースタウン	アグラバー	オリンポスコロシアム	ワンダーランド	モンストロ	ハロウィンタウン	アトランティカ	ネバーランド	ホロウバスティオン	トワイライトタウン	デスティニーアイランド	忘却の城
未知なる宝のキーカード(※1)	—	—	—	—	—	—	15%	15%	15%	16%	18%	20%
ランダムジョーカー(※2)	—	1.3%	1.3%	1.3%	1.3%	1.3%	1.3%	1.3%	1.3%	1.3%	1.3%	1.3%

※1……カードをすでに持っているか、全ワールドで『未知なる宝の部屋』の宝箱を2個とも開けている場合は出現しない
※2……表内に記載しているのはスタンダードモードでの出現確率(ビギナーモードでは4%、プラウドモードでは0.7%)

ソラ編の各ワールドで出現するマップカードの種類と確率

	ワールド／カード	カードが出現する確率											
		トラヴァースタウン	アグラバー	オリンポスコロシアム	ワンダーランド	モンストロ	ハロウィンタウン	アトランティカ	ネバーランド	ホロウバスティオン	トワイライトタウン	デスティニーアイランド	忘却の城
赤のマップカード	静じゃくなる闇	10%	6%	—	4%	4%	2%	—	—	—	8%	—	6%
	ひしめく闇	10%	4%	4%	5%	4%	2%	—	—	—	8%	—	6%
	ちからなき闇	10%	4%	2%	5%	6%	—	2%	—	2%	8%	—	6%
	おおいなる闇	—	—	2%	—	—	4%	12%	10%	12%	—	12%	6%
	眠りの闇	10%	—	5%	8%	5%	2%	2%	2%	2%	8%	—	6%
	せまりくる闇	—	2%	2%	—	—	2%	8%	12%	8%	—	12%	6%
	プレミアルーム	5%	7%	2%	4%	4%	—	—	16%	2%	—	3%	—
	ホワイトルーム	—	—	2%	—	4%	—	15%	2%	2%	—	3%	—
	ブラックルーム	5%	—	4%	—	4%	6%	2%	2%	16%	—	3%	—
	底知れぬ闇	—	—	—	2%	—	14%	5%	5%	5%	4%	10%	3%
	ルーレットルーム	—	10%	6%	8%	5%	—	3%	3%	3%	10%	5%	10%
緑のマップカード	武力へのめざめ	5%	—	17%	3%	2%	—	5%	2%	—	4%	—	—
	魔力へのめざめ	4%	10%	5%	5%	2%	5%	—	—	4%	2%	—	—
	錬金へのめざめ	4%	—	—	5%	14%	10%	—	—	4%	—	—	—
	めぐりあいの地	17%	10%	5%	—	—	8%	4%	4%	—	2%	—	—
	ていたいの間	10%	—	5%	7%	4%	10%	—	—	—	11%	—	—
	ダメージアップルーム	5%	5%	5%	10%	4%	—	4%	—	4%	2%	—	—
	スタンプラスルーム	5%	5%	5%	5%	4%	4%	2%	8%	—	2%	—	—
青のマップカード	やすらぎの宝(※3)	—	15%	12%	12%	17%	13%	—	—	—	9%	—	7%
	守られし宝	—	—	—	—	—	—	14%	13%	14%	—	12%	7%
	いつわりの宝	—	—	—	—	—	—	14%	13%	14%	—	12%	7%
	一時の休息	—	12%	10%	10%	10%	10%	6%	6%	6%	3%	3%	10%
	交じり合う世界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	17%	22%	10%
	モーグリルーム	—	10%	7%	7%	7%	8%	2%	2%	2%	2%	3%	10%

※出現確率が10%以上の場合は赤い文字で表記している
※3……トラヴァースタウン以外のワールドでブラックファンガスを全滅させたときは、100%の確率で出現する

講座4
モーグリショップ

ソラ編にのみ登場するモーグリショップでは、バトルカードの売買が行なえる。こまめに利用してカードを調達し、デッキの強化に役立てよう。

階数による影響

モーグリショップの品ぞろえは、何階のワールドでショップを作ったかで決まる。売られているカードパックの数は、赤や青などの色ごとにそれぞれ最大で4つだが、草や茶といったベルトが下の表のようにちがう。ベルトによってパックのランクが異なり、中身のカードの種類や数字を決める確率に差が出るのだ。なお、はじめて訪れたショップでは赤のカードパックをひとつもらえるが、このパックのランクも階数で変わる。



⬅カードパックに巻かれているベルトは、そのパックのランクを表している。❶が「草」、❷が「茶」、❸が「黒」、❹が「モグ」だ。



➡モーグリショップで最初にもらえるカードパックは、かならず赤のパックになる。ランクは、序盤は「草」だが、7階以降だと「茶」。

階数によるカードパックのちがい

ショップを作った階	売られているパックの数				もらえるパックのランク
	草	茶	黒	モグ	
1階	2	0	0	0	草
2〜6階	4	0	0	0	草
7〜10階	1	2	1	0	茶
11〜13階	1	1	1	1	茶

パックから出現するカードの種類の決まりかた

カードパックは、パックの色やランクごとに、入っているカードの種類や出現確率が設定されている(右ページの表を参照)。パックにはかならず5枚のカードが入っており、それぞれのカードの種類はこの確率をもとに決まるが、出現が解禁されていないカードは選ばれないので注意しよう。ちなみに、パックから出現するカードは、10%の確率ではじめからプレミア化されている。



⬅多くのバトルカードを所持していると、パックを買えなくなるので注意。

パックから出現するカードの数字の決まりかた

パックから出現するカードの数字は、下の表の確率によって決まる。パックのランクが高いほど、強力な数字のカードが出現しやすいというわけだ。数字が7以上のカードや0のカードを集めたいなら、できるだけランクの高いパックを買ったほうがいいだろう。

数字ごとの確率

カードの数字		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
各ランクでの確率	草	2%	15%	20%	20%	15%	15%	5%	3%	3%	2%
	茶	4%	5%	5%	10%	20%	20%	20%	7%	5%	4%
	黒	10%	5%	5%	5%	5%	10%	20%	20%	10%	10%
	モグ	20%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	15%	15%	20%

各カードパックから出現するカードの種類と確率

赤のカードパック(アタックカード)

値段
草 100　茶 200　黒 300　モグ 500

カード名	カードが出現する確率			
	草	茶	黒	モグ
キングダムチェーン	20%	—	—	—
デザイアーランプ	16%	8%	—	—
トレジャーオブシー	—	10%	9%	3%
パンプキンヘッド	16%	8%	—	—
フェアリーハープ	—	10%	9%	3%
ウィッシュスター	16%	8%	—	—
エグザミネイション	—	10%	9%	3%
メタルチョコボ	—	10%	9%	3%
パワーオブヒーロー	16%	8%	—	—
ライオンハート	—	10%	9%	3%
ラストリゾート	16%	8%	—	—
ラヴィアンローズ	—	10%	9%	3%
約束のお守り	—	—	9%	11%
過ぎ去りし思い出	—	—	9%	11%
アルテマウェポン	—	—	—	4%
ダイヤモンドダスト	—	—	9%	11%
片翼の天使	—	—	9%	11%
スターシーカー	—	—	2%	6%
モノクローム	—	—	2%	6%
フォローザウィンド	—	—	2%	6%
ヒドゥンドラゴン	—	—	2%	6%
フォトンデバッガー	—	—	2%	6%
ボンドオブフレイム	—	—	—	4%

3色のカードパック(アタック、マジック、アイテムカードの混合)

値段
草 150　茶 200　黒 300　モグ 400

カード1枚ごとに、赤、青、緑のカードパックのどれになるかが各1/3の確率で決まったのち、「選ばれたカードパックの色」と「購入したカードパックのランク」によってカードの種類が決まる

青のカードパック(マジックカード)

値段
草 200　茶 250　黒 350　モグ 400

	カード名	カードが出現する確率			
		草	茶	黒	モグ
魔法カード	ファイア	20%	7%	5%	2%
	ブリザド	20%	7%	5%	2%
	サンダー	20%	7%	5%	2%
	ケアル	10%	10%	6%	—
	グラビデ	—	6%	10%	10%
	ストップ	—	6%	10%	10%
	エアロ	—	6%	10%	10%
召喚カード	シンバ	10%	15%	3%	—
	ジーニー	10%	15%	3%	—
	バンビ	—	—	10%	16%
	ダンボ	10%	15%	3%	—
	ティンク	—	—	10%	16%
	ムーシュー	—	—	10%	16%
	クラウド	—	6%	10%	16%

緑のカードパック(アイテムカード)

値段
草 150　茶 200　黒 300　モグ 350

カード名	カードが出現する確率			
	草	茶	黒	モグ
ポーション	50%	30%	10%	—
ハイポーション	—	20%	25%	20%
メガポーション	—	—	15%	25%
エーテル	50%	30%	10%	—
メガエーテル	—	20%	25%	25%
エリクサー	—	—	15%	20%
ラストエリクサー	—	—	—	10%

カードの売却

モーグリショップでカードを売る(モーグリポイントをためる)ときの売値は、売却するカードのCPをもとに下記の計算式で決まる。プレミア化したカードは、CPが「数字が1の場合」と同じになり、売値も「数字が1の場合」のCPをもとに計算される点に気をつけよう。なお、デッキ内のカードや、ボス敵のエネミーカードなどは売却できない。

カードの売値の計算式

売却するカードのCP÷3×2
(プレミアカードは「数字が1の場合の売値+10」)

※割り算をした時点で小数点以下を切り捨て



←デッキに入っているカードは、たとえそのデッキを装備していなくても売却は不可能だ。



➡カードの売値は安いので、売却でモーグリポイントをかせぐのは効率的とは言えない。



スペシャルアドバイス

強いデッキの作りかた

デッキを強くするための指針

ひとくちに強いデッキと言っても、それを構成するカードや技にそれぞれ長所と短所があるため、明確な定義はできない。ただし、右下にあげた「強いと感じる要素」がいくつもあれば、まちがいなく強いデッキと言える。



⬅たとえ強力な技を連発できるデッキでも、カードブレイクされる可能性がある以上、楽勝とはいかない。

以降のページでは、強さが保証ずみのデッキを2種類、サンプルつきで紹介する。実際に使ってみて、より強いデッキを作るための参考にしてほしい。なお、デッキを強くするときには、下の具体例をヒントにしよう。

デッキが強いと感じる要素

- ◆あつかいやすい(目的のカードをすぐに選べる、特定のボタンの連打だけで戦える)
- ◆カードブレイクしやすく、されにくい
- ◆とても有効な状況がある(ノーマル敵を簡単に倒せるなど)

CHECK

ここを変えればデッキを強くできる

数字が0のカードを先頭か末尾に入れる

確実にカードブレイクが行なえる「数字が0のカード」は、ボス敵が使ってくる危険な技を止めるために何枚かデッキに入れておきたい。問題はそれを入れる場所だが、デッキの先頭か末尾がオススメ。方向キーの上を押してリロードカードに切りかえれば、どちらの場合でもすばやく0のカードを選ぶことができるからだ。

また、0のカードをショートカットに登録しておくと、より心強い。この場合は、方向キーの下を押すだけで0のカードを選べる。



⬆デッキを持っているボス敵との戦いでは、ストック技対策として0のカードが欠かせない。

目的に合わせたデッキにする

万能なデッキを作ろうとすると、多くのカードが状況によってはムダになるという、イマイチなものになりがち。明確な目的を決めて、必要なカードだけを入れよう。そのデッキが苦手とする相手には、ほかのデッキを使えばいい。

CPのムダを減らす

カードの数字を高くしたり、枚数を増やしてリロード回数を抑えたりすれば、バトルで有利になる。CPがかさむぶんは、以下のような方法で、ムダを減らして余裕を作ろう。

- ●アイテムカードは、ほかのカードと一緒にストックして使うか、安全な状況で使うという前提のもとで、数字が低い(1～3くらいの)ものに変更
- ●ストック技用のカードはプレミアカードに変更



⬅ストックカードの2～3枚目で使えば、たとえプレミアカードでもリロード不能にならない。

おすすめデッキ 1

『ファイナルブレイク』で押しまくれ！

ファイナルデッキ

▶有効な敵
ノーマル敵、移動速度が速いボス敵、無属性のダメージを軽減できないボス敵

敵を追尾する能力に長け、ダメージ量も大きめのストック技『ファイナルブレイク』をフル活用。ノーマル敵だけでなく多くのボス敵にも有効と、実用性が高い。

戦いかた

このデッキの戦術はじつに単純。攻めるときは、ひたすらストック技『ファイナルブレイク』を連発するだけでいいのだ。デッキを持っている敵にはカードブレイクされやすいが、たいていは、技を止められる前にダメージを1〜2回与えることができる。



⬅離れた位置で出しても、瞬時に近づいて攻撃する。攻撃前に移動する必要すらないのだ。

注意点

無属性のダメージを半減する敵に対しては、与えるダメージが小さく、戦いが長引きやすい。その敵のHPが多いと、途中でデッキのカードが尽きる恐れもある。また、ロックオンできる位置が高くて『ファイナルブレイク』を当てにくい敵に対しては、このデッキは使わないほうがいい。なお、デッキ編集時は、通常のリロード後でもつづけて『ファイナルブレイク』が出せるように、同種のアタックカードを分散させること。

サンプルデッキ〔合計CP：609〕



『ファイナルブレイク』を使うためのアタックカード。通常のリロードを行なった（＝ストックの1枚目が抜けた）あとでも、△ボタンだけで『ファイナルブレイク』が使用できるような配置にすること。

『ファイナルブレイク』でリロード不能になったカードのリロード用。通常のリロードを1〜2回行なうたびに1枚のペースで使おう。敵に攻撃されそうな状況で使う場合は、「アイテムカード→ケアルのカード×2」の順でストックして使うのが安全。

ADVICE for DECK デッキ改造のアドバイス

サンプルデッキでは、合計CPを減らすために『ファイナルブレイク』用のカードの数字を4にしている。デッキを持っているボス敵に使う場合は、数字をなるべく5に変えて、ストック時の合計を15に近づけよう。

CHECK

用途が共通のカードについて

P.385〜386のサンプルデッキの欄では、用途がどのデッキでも変わらないカードの説明は省略している。それらのカードについて、ここでまとめて解説しておこう。

●数字が0のキングダムチェーンのカード
デッキを持っているボス敵が相手のときに、カードブレイク用として3〜6枚入れる。

●ケアルのカード
HP回復用。枚数は、多くても3枚あれば十分。

●パラサイトケイジのカード
敵が使ったエネミーカードへの対策用。

●ブギーのカード
HPが残り少ないときに、カードブレイクされないHP回復手段として使う。

おすすめデッキ 2

カードブレイクで相手に何もさせるな！

09デッキ

▶有効な敵
すべての敵

敵の技をカードブレイクで止めつつこちらの技を当てていけば、理論上は無傷で勝てる。それを目指したデッキだ。

戦いかた

このデッキでの戦いかたは、下の写真のように、カードブレイクしながらの攻撃をくり返すというもの。それゆえ、デッキに入っているアタックカードの数字は、確実にカードブレイクできる「0」と、ストック技以外を確実にカードブレイクできるうえカードブレイクされにくい「9」の2種類しかない。

なお、デッキを持っている敵に対しては、敵のストック技を数字が0のアタックカードで止めながら戦うこと。デッキを持っていない敵に対しては、数字が9のアタックカードでコンボをくり返すだけでも勝てる。





⬆➡画面下部に敵のカードが見えたら、すぐにアタックカードでカードブレイクしつつ基本技を当てる。

注意点

カードブレイクが遅れると、ダメージを受けるのは必至。近距離で出す技の動作が速いリク＝レプリカなどに対して使う場合は、かなりのダメージを覚悟しておくこと。カードのリロードは敵から離れて行なえばいいが、デッキを持っている敵の場合、簡単には離れさせてくれない。間合いを離せないときは、相手がリロードするスキにこちらもリロードするか、アイテムカードでリロードしよう。

サンプルデッキ〔合計CP：927〕



敵の技をカードブレイクで止めつつ攻撃するために使う。可能なかぎり多く入れよう。アタックカードの種類は、敵にダメージを無効化または吸収されない属性のものなら何でもいい。

カードを瞬時にリロードしたいときに使う。カードブレイクされにくくするために、「アイテムカード＋ケアルのカード×2」などの組み合わせでストックして使うといい。

サイクス、ロクサス、マレフィセントドラゴンのカードは、与えるダメージ量を増やすために使う。

ADVICE for DECK デッキ改造のアドバイス

デッキを持っているボス敵が相手なら、数字が0のカードの枚数を増やしたり、数字を0に変えるパイレーツのカードを入れたりしておくと役立つ。また、慣れないうちは敵よりも先にカードを使ってしまうことが多いので、直後にカードブレイクされるのを防ぐために、ジャファーのカードを入れておくのもいい。

シャドウのカードやパワーワイルドのカード、スクリューダイバーのカードを利用して、特定のカードの数字を0や9に変えるのもひとつの手。ただし、それらのエネミーカードを使い切ったときのことを考えると、あくまで数字が0と9のカードが足りない場合の戦法と言える。















#5

キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ SIDE
KINGDOM HEARTS Re：Chain of Memories SIDE

技





















技ページの見かた

この章では、ソラとリクが使用できる技をすべて紹介していく。表内のデータの見かたについては、下記を参照してほしい。

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ストック技 ❶ファイナルブレイク	❷別種のアタックカード×3（数字の合計が10～15）	❸レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV17以上／「ストック技」を選ぶのが4回目）	❹1～2段目は×3.5、3段目は×6.0	❺無	❻—
	❼敵に向かって大きく跳躍し、キーブレードを振り下ろす ❽Ⓐリアクションコマンド ソラが着地してから約0.75秒以内にⒶボタンを押すと、同じ攻撃をもう一度行なう（最大で2回まで入力可能）。敵にトドメを刺した場合にかぎり、Ⓐマークが表示されず、その時点で攻撃が終了してしまうことがある				

❶ **技名**……技の名前と種類。種類には以下のふたつがある。なお、ソラの移動技（→P.405）とリクのデュエル技（→P.408）はどちらにも属さない。

- 基本技 …カードを1枚使用することで出せる技
- ストック技 …カードを2～3枚ストックして使用することで出せる技

❷ **必要なカード**……技を使うために必要となるカード。アタック技の場合は、( )内に数字の合計を併記しており、たとえば「別種のアタックカード×3（数字の合計が20～23）」とある場合は、数字の合計が20～23となる、ちがう種類のアタックカード3枚をストックして使用すると、その技が出ることを示す（カードをストックする順番は問わない）。一方、魔法技、召喚技、フレンド技の3つは、カードの数字の合計を問わないが、表記どおりの順番でカードをストックする必要がある。

❸ **修得条件**……技を覚えるための条件。覚えていない技は、必要なカードを使っても出すことはできない。

❹ **威力補正**……敵に与えるダメージ量を決定するための数値（→P.281）。攻撃が複数回当たるものは「1発につき○○」、割合ダメージ（→P.271）を与えるものは「対象の残りHPの約○○%」という形で表記している。また、HPを回復する技は、回復量を記載。

❺ **属性**……技の属性。属性を持っていない技の場合は「—」と記載している。

❻ **強化するカード**……技のダメージ量や効果時間を増加させるエネミーカード。強化できない技の場合は「—」と記載している。

❼ **解説**……技の動作や性能、使いどころなどの解説。

❽ **リアクションコマンド**……リアクションコマンドを実行したときの効果。リアクションコマンドの詳細は、下のコラムやP.245を参照。

※ストック技の掲載順は、ステータス画面に準拠している

プレミアコラム

リアクションコマンドで追加攻撃を行なえる

『ファイナルブレイク』などの一部の技は、動作中に△マークが表示される。これはリアクションコマンドと呼ばれ、△マークが表示されているときにⒶボタンを押せば、追加攻撃をくり出したりして敵により多くのダメージを与えることができるのだ。ただし、△マークが表示されていない状況でⒶボタンを押すと、そのときに行なっている動作が終わった時点で技が終了し、追加攻撃が行なえなくなってしまう。

また、『ツインクル』と『スラストラッシュ』は、△マークの表示中にⒶボタンを連打すればするほど効果がアップする。これらの技は△マークが表示されていないときにⒶボタンを押してもペナルティがないので、技を使ったあとはすぐにボタンを連打しはじめるといい。



⬅特定の技は、動作中に△マークが表示される。タイミングよくⒶボタンを押そう。

プレミアコラム

ソラとリクが使える技の系統

下の表は、ソラとリクの技の系統を示したもの。ソラの技は、アタック技などの4系統に移動技を加えた計5系統で、トータル110種類以上におよぶ。一方、リクの技は、アタック技、フレンド技、デュエル技の3系統で、通常時かDモード時かによって、使用できる技が大きく変わる。

ソラの技

系統	区分	技
アタック技	基本技	地上縦振り 空中回転振り　など
アタック技	ストック技	ファイナルブレイク ソニックレイヴ　など
魔法技	基本技	ファイア ケアル　など
魔法技	ストック技	ケアルガ レイジングストーム　など
召喚技	基本技	ブラウドロアLv1 ショータイムLv1　など
召喚技	ストック技	ショータイムLv2～3 超究武神覇斬　など
フレンド技	基本技	グーフィートルネドLv1 フュリアスボレーLv1　など
フレンド技	ストック技	ワイルドクラッシャー フュリアスボレーLv2～3　など
移動技		ハイジャンプ グライド スーパーグライド



リクの技

系統	状態	区分	技
アタック技	通常時	基本技	地上突き 地上回転振り　など
アタック技	Dモード時	基本技	上昇振り 空中振り払い　など
アタック技	Dモード時	ストック技	ダークブレイク ダークファイガ ダークオーラ
フレンド技	共通	基本技	MMミラクルLv1
フレンド技	共通	ストック技	MMミラクルLv2～3
フレンド技	通常時	ストック技	ホーリーバースト
フレンド技	Dモード時	ストック技	インヴァースバースト
デュエル技	通常時		インパルス メイルストロム バラージュ
デュエル技	Dモード時		ダークインパルス ダークメイルストロム ダークバラージュ



ページの見かた
ソラ:アタック技
ソラ:魔法技
ソラ:召喚技
ソラ:フレンド技
ソラ:移動技
リク:アタック技
リク:フレンド技
リク:デュエル技

プレミアコラム

基本技によるコンボの仕組み

基本技が敵に当たった直後に◎ボタンを押すと、その動作が終わる前につぎの技を出せる。このような基本技による連続攻撃を「コンボ」と呼び、3回までつづけて技を出すことが可能(一部のエネミーカードの効果を受けているときは回数が変わる)。ただし、コンボで出る技には右の図のような法則があり、1段目がAタイプなら2段目はBタイプ、1段目がBタイプなら2段目はAタイプになる。また、3段目には「コンボフィニッシュ」と呼ばれる技が出るのだ。

コンボの流れ

1～2段目(『コンボプラス』の効果中は1～3段目)

Aタイプ	⇄	Bタイプ
●地上縦振り ●地上横振り(※1) ●空中縦振り		●地上突き ●上昇振り

↓

3段目(『コンボプラス』の効果中は4段目)

コンボフィニッシュ
- ●地上回転振り
- ●空中回転振り

※1……Bタイプの技から地上横振りへ移行することはない

ソラの技



ソラの技は、キーブレードによる打撃あり、魔法を使った攻撃あり、はたまた仲間と協力した連係プレイありと、多種多様だ。

アタック技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 **地上縦振り**	アタックカード×1	(最初から修得している)	(※1)	(※1)	(※2)
	正面や背後にいる敵に対して行なう攻撃。身体を前傾させつつ、キーブレードを頭上から振り下ろす				
基本技 **地上横振り**	アタックカード×1	(最初から修得している)	(※1)	(※1)	(※2)
	左側面や右側面にいる敵に対して行なう攻撃。身体を前方へ乗り出しながらキーブレードを横に振る				
基本技 **地上突き**	アタックカード×1	(最初から修得している)	(※1)	(※1)	(※2)
	地上かつ遠くにいる敵に対して行なう攻撃。すべるように移動しつつ、キーブレードを突き出す。移動距離はそこそこ長く、かなり遠くの敵にも攻撃が届く				
基本技 **地上回転振り**	アタックカード×1	(最初から修得している)	(※1)	(※1)	(※2)
	コンボフィニッシュとしてのみ出せる攻撃。回転しながらキーブレードでなぎ払う				
基本技 **上昇振り**	アタックカード×1	(最初から修得している)	(※1)	(※1)	(※2)
	高い位置にいる敵に対して行なう攻撃。ジャンプしつつ、キーブレードを振り上げる。ソラが地上にいても空中にいても出すことが可能				
基本技 **空中縦振り**	アタックカード×1	(最初から修得している)	(※1)	(※1)	(※2)
	ソラが空中にいるときに行なう攻撃。キーブレードを頭上から振り下ろす				
基本技 **空中回転振り**	アタックカード×1	(最初から修得している)	(※1)	(※1)	(※2)
	コンボフィニッシュとしてのみ出せる攻撃。身体ごと1回転しつつ、キーブレードを横に振りまわす				

※1……アタックカードの種類ごとに異なる(下の表を参照)　※2……ハデス、マレフィセントドラゴン、サイクス、ロクサス

各カードを使用したときの基本技の威力補正

カードの種類と属性 / 基本技の種類	キングダムチェーン	デザイアーランプ	トレジャーオブシー	パンプキンヘッド	フェアリーハープ	ウィッシュスター	エグザミネイション	メタルチョコボ	パワーオブヒーロー	ライオンハート	ラストリゾート	ラヴィアンローズ	約束のお守り	過ぎ去りし思い出	アルテマウェポン	ダイヤモンドダスト	片翼の天使	スターシーカー	モノクローム	フォローザウィンド	ヒドゥンドラゴン	フォトンデバッガー	ボンドオブフレイム
	物理	物理	物理	物理	物理	物理	雷	無	物理	炎	物理	物理	物理	無	物理	氷	炎	物理	無	物理	物理	雷	炎
地上縦振り 地上横振り 空中縦振り	×1.0	×2.0	×1.5	×2.0	×2.0	×1.5	×1.0	×2.0	×2.0	×2.5	×2.0	×3.5	×2.5	×3.5	×4.0	×3.0	×1.5	×1.5	×1.0	×2.0	×1.0	×2.5	×4.0
地上突き 上昇振り	×1.0	×1.0	×1.5	×2.0	×2.0	×1.5	×3.5	×2.0	×1.0	×2.5	×2.0	×1.0	×4.0	×3.5	×4.0	×3.0	×1.5	×1.0	×2.5	×3.5	×2.0	×2.0	×2.0
地上回転振り 空中回転振り	×1.5	×3.0	×3.5	×1.5	×2.0	×1.5	×1.5	×3.5	×3.0	×3.0	×1.0	×2.0	×3.5	×1.0	×4.0	×3.0	×6.0	×3.5	×3.5	×1.0	×3.5	×3.5	×3.0

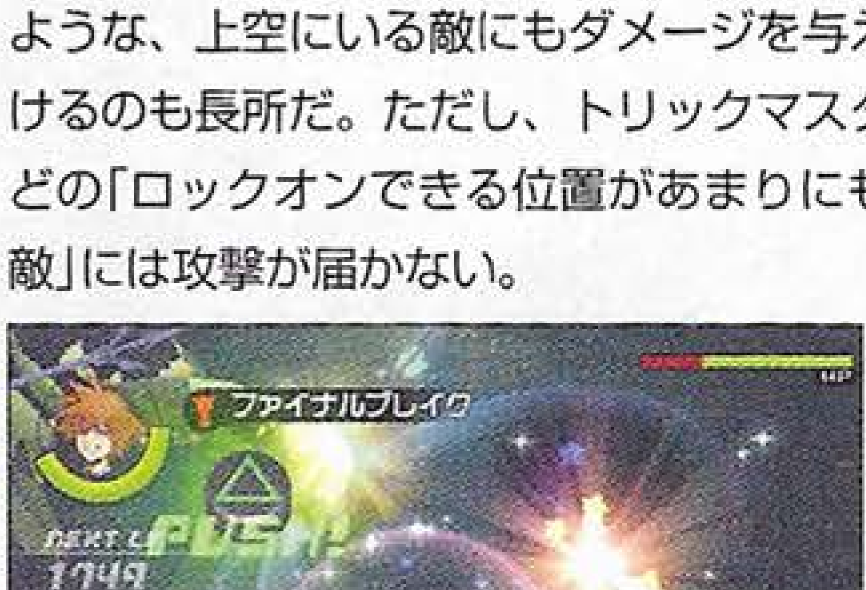
名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ストック技 スライドダッシュ	同種のアタックカード×3（数字の合計が10～15）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV2以上／「ストック技」を選ぶのが1回目）	×3.0	無	—
	スライディングキックを出しながら突進する。攻撃の当たる範囲がソラの足元にしかないため、空中にいる敵にはまず当たらないのが欠点。反面、移動距離が非常に長く、敵が地上にいればほぼ確実に命中する				
ストック技 スタンインパクト	同種のアタックカード×3（数字の合計が20～23）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV7以上／「ストック技」を選ぶのが2回目）	×1.0	無	ウィザード
	地面を踏みしめてドーム状の衝撃波を発生させる。ダメージはやや小さめだが、衝撃波に触れたすべての敵を気絶させることが可能				
ストック技 ストライクレイド	アタックカード×3（数字の合計が24～26）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV12以上／「ストック技」を選ぶのが3回目）	1発につき×2.0	無	シグバール
	キーブレードを投げつけ、当たった敵を気絶させる。キーブレードは一定距離飛んだあと、ソラの手元にもどってくるが、そのあいだソラは行動できない。もどってくるときも攻撃が敵に当たるため、同じ相手に2回ダメージを与えられる				
ストック技 ファイナルブレイク	別種のアタックカード×3（数字の合計が10～15）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV17以上／「ストック技」を選ぶのが4回目）	1～2段目は×3.5、3段目は×6.0	無	—
	敵に向かって大きく跳躍し、キーブレードを振り下ろす △リアクションコマンド ソラが着地してから約0.75秒以内に△ボタンを押すと、同じ攻撃をもう一度行なう（最大で2回まで入力可能）。敵にトドメを刺した場合にかぎり、△マークが表示されず、その時点で攻撃が終了してしまうことがある				
ストック技 ザンテツケン	アタックカード×3（数字の合計が0か27）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV22以上／「ストック技」を選ぶのが5回目）	×1.0	無	—
	突進しつつ、キーブレードを横に振る。リフレクトされずに敵のカードをカードブレイクした場合、攻撃が当たったかどうかに関係なく、そのカードをリロード不能にすることが可能。ストック技をカードブレイクした場合は、技に使用された相手のカードを3枚ともリロード不能にする				

技▸PICK UP

ノーマル敵とのバトルで大活躍

『ファイナルブレイク』

敵を自動的に追尾して攻撃するという、お手軽度No.1の技。カードの数字の合計が10～15なので、ストックカードや数字が0のカードを使ってこないノーマル敵とのバトルでは、圧倒的な強さを誇る。ソラが敵を攻撃する前に大きく跳び上がるため、ふつうの技では攻撃しにくいような、上空にいる敵にもダメージを与えていけるのも長所だ。ただし、トリックマスターなどの「ロックオンできる位置があまりにも高い敵」には攻撃が届かない。



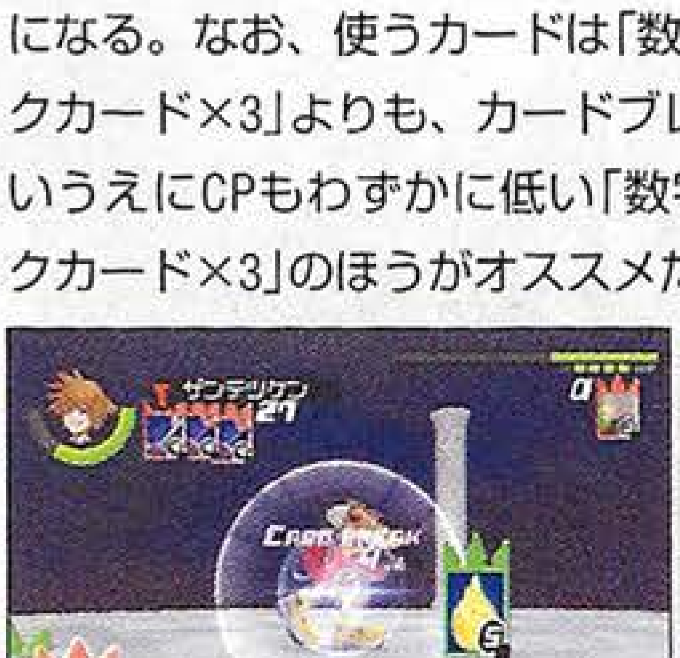
←ひたすら連発しているだけで、敵に何もさせずに勝つことができる。

技▸PICK UP

デッキを持つ敵を無力化できる

『ザンテツケン』

ノーマル敵やデッキを持たないボス敵にはわずかなダメージを与えるだけの技だが、デッキを持つ敵にはとても効果的。カードブレイクしたカードをリロード不能にできるので、敵のデッキのカードをゼロにして完全に無力化することも可能だ（→P.470）。そこまでしなくても、7～9などの数字が大きいカードと0のカードをリロード不能にするだけで、バトルは大幅に有利になる。なお、使うカードは「数字が0のアタックカード×3」よりも、カードブレイクされにくいうえにCPもわずかに低い「数字が9のアタックカード×3」のほうがオススメだ。



←敵にアイテムカードを使われると、リロード不能にしたカードまでリロードされてしまうので要注意。

アタック技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ストック技 **ソニックレイヴ**	別種のアタックカード×3(数字の合計が20～23)	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ(ソラがLV27以上/「ストック技」を選ぶのが6回目)	1～6段目は×2.0、7段目は×4.0	無	—
	キーブレードを水平に突き出して突進する。突進距離が非常に長く、敵からどんなに離れていても攻撃が届くが、ソラの身長よりも高い位置にいる敵には当たらない △リアクションコマンド 攻撃が敵に当たってから約0.75秒以内に△ボタンを押すと、「最後に攻撃を当てた敵(倒していれば一番近くの敵)」へ向かって同じ攻撃をもう一度行なう(最大で6回まで入力可能)。攻撃が敵に当たらなかったときは、その時点で技が終了する				
ストック技 **ラストアルカナム**	アタックカード×3(数字の合計が1～6)	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ(ソラがLV42以上/「ストック技」を選ぶのが9回目)	1発につき×2.5(※1)	無	—
	すばやい動きで突進していき、合計8回キーブレードを振る △リアクションコマンド 8段目以降の攻撃が敵に当たってから約0.75秒以内に△ボタンを押すと、「最初に攻撃を当てた敵(倒していれば一番近くの敵)」をキーブレードで一度攻撃する(最大で5回まで入力可能)。攻撃が敵に当たらなかったときはその時点で技が終了する				
ストック技 **ラグナロク**	アタックカード×3(数字の合計が7～9)	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ(ソラがLV52以上/「ストック技」を選ぶのが11回目)	1発につき×4.0	無	ウィザード、シグバール
	空中へ浮き上がったあと、キーブレードの先端にエネルギーを集める。このときに◎ボタンを押すと、敵をゆるやかに追尾するビームを放つ。ビームは最小で8本、最大で16本で、◎ボタンを押すタイミングによって本数が変化(下のコラムを参照)。◎ボタンを押さなかった場合は、約2秒後に自動的に発射される				
ストック技 **トリニティリミット**	アタックカード+ドナルド+グーフィー	13階入口ホールから忘却の城を訪れる	×25.0	無	ウィザード
	地面にキーブレードを突き刺して魔法陣を描き、大爆発を引き起こす。出現しているすべての敵に当たる攻撃範囲の広さと、ほとんどのノーマル敵を一撃で倒せる威力補正の高さを併せ持つ。カードはどんな順番でストックしてもかまわないが、「グーフィー+ドナルド+アタックカード」の順にストックすると、この技ではなく『ワイルドクラッシャー』が出てしまうので注意				

※1……7段目は×3.0、13段目は×5.0

技▸PICK UP
地上にいる敵はコレだけでOK

『ソニックレイヴ』

「ソラが敵を自動的に追尾して攻撃する」という技の性質は、『ファイナルブレイク』とよく似ている。空中の敵に当てにくく、汎用性の面では『ファイナルブレイク』に一歩ゆずるが、地上の敵への効果は絶大。とくに、デッキを持つ敵は空中を飛びまわらないため、相手の攻撃をカードブレイクしつつ『ソニックレイヴ』を出せば、ほぼ確実に命中させることが可能だ。攻撃が当たったときに敵をひるませる時間が長く、途中でカードブレイクされにくいのもメリット。威力補正はやや小さめだが、攻撃が合計7回も当たるので、十分なダメージを与えられる。



←数字の合計が20～23と大きく、敵にカードブレイクされにくいのも利点。

技▸PICK UP
最大で16本ものビームを放つ

『ラグナロク』

この技は、◎ボタンを押すタイミングでビームの本数が変わる(下の表を参照)。◎ボタンを押すのが遅ければ遅いほどビームの本数が増えていき、ビームが自動的に発射されるまで待てば、確実に16本放つことができるのだ。

◎ボタンを押すタイミング	ビームの本数
キーブレードを構えてから約1.2秒以内	8本
キーブレードを構えてから約1.2～1.7秒のあいだ	12本
キーブレードを構えてから約1.7秒以上あと(◎ボタンを押さなかった場合も含む)	16本



←カードブレイクされてしまわないように、数字の合計を9にして使おう。

魔法技

名 前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 **ファイア**	ファイア×1	1階出口ホールでアクセルを倒し、ファイアのカードを手に入れる	×5.0	炎	レッドノクターン、ウィザード、シグバール
	キーブレードの先端に炎を宿し、小さな火球を撃ち出す。火球は敵へ向かって飛んでいき、当たると消滅する				
ストック技 **ファイラ**	ファイア×2	1階出口ホールでアクセルを倒し、ファイアのカードを手に入れる	×10.0	炎	レッドノクターン、ウィザード、シグバール
	キーブレードから小さな火球を撃ち出す。火球は敵に当たると爆発し、当たった敵だけでなく、爆発に巻きこまれた敵にもダメージを与える				
ストック技 **ファイガ**	ファイア×3	1階出口ホールでアクセルを倒し、ファイアのカードを手に入れる	×15.0	炎	レッドノクターン、ウィザード、シグバール
	キーブレードから火球を撃ち出す。着弾時の爆発が大きいことと、威力補正が高いことをのぞけば、『ファイラ』と同じ				
基本技 **ブリザド**	ブリザド×1	(最初から修得している)	×4.0	氷	ブルーラプソディ、ウィザード、シグバール、デミックス
	キーブレードから冷気の弾を3つ撃ち出す。弾は水平に飛んでいき、敵に当たるか一定距離進むと消滅する				
ストック技 **ブリザラ**	ブリザド×2	(最初から修得している)	×7.0	氷	ブルーラプソディ、ウィザード、シグバール、デミックス
	キーブレードから冷気の弾を5つ撃ち出す。弾のうち3つは水平に、残りふたつはその少し上を飛んでいき、敵に当たるか一定距離進むと結晶化して氷塊が出現。弾が当たった敵だけでなく、氷塊に触れた敵にもダメージを与える				
ストック技 **ブリザガ**	ブリザド×3	(最初から修得している)	×11.0	氷	ブルーラプソディ、ウィザード、シグバール、デミックス
	キーブレードから冷気の弾を7つ撃ち出す。弾のうち5つは水平に、残りふたつはその少し上を飛んでいき、敵に当たるか一定距離進むと結晶化して巨大な氷塊が出現。弾が当たった敵だけでなく、氷塊に触れた敵にもダメージを与える				

技▶PICK UP

ゲーム序盤でもっとも利用価値の高い魔法技

『ファイア』『ファイラ』『ファイガ』

『ファイア』の最大の利点は、驚異的な追尾能力にある。火球の軌道上に別の敵がいたりしないかぎり、ロックオンしている敵にほぼ確実に命中するほど優秀だ。トラヴァースタウンをクリアした直後という、早い時期に修得できるため、強力なストック技が使えないゲーム序盤から中盤にかけて大活躍してくれるだろう。敵のHPが高くなってくる中盤以降のバトルでは『ファイラ』や『ファイガ』を使うのがオススメ。



⬅早い時期に修得できる技のなかで、威力補正がかなり大きいのも魅力だ。

技▶PICK UP

冷気の弾が広がりながら飛んでいく

『ブリザド』『ブリザラ』『ブリザガ』

『ファイア』とは好対照で、追尾能力はまったくないが、攻撃の当たる範囲が広い。とくに『ブリザラ』と『ブリザガ』はソラの前方斜め上もカバーするので、複数の敵をまとめて攻撃できるだけでなく、飛んでいる敵に当てやすいのもポイントだ。『ブリザド』で空中の敵を攻撃する場合は、ジャンプしてから使うといい。



⬅動きの速い相手には、カードブレイクしつつ使うと命中させやすい。

魔法技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 サンダー	サンダー×1	6階出口ホールでラクシーヌを倒し、サンダーのカードを手に入れる	×3.5	雷	イエローオペラ、ウィザード
	稲妻の力を宿したキーブレードをかかげ、数本の雷を落とす。雷が落ちる範囲はやや広めだが、落雷がまばらなため、敵が密集している状況で使ってもすべての敵に攻撃が当たるとはかぎらない				
ストック技 サンダラ	サンダー×2	6階出口ホールでラクシーヌを倒し、サンダーのカードを手に入れる	×6.0	雷	イエローオペラ、ウィザード
	キーブレードをかかげ、雷を落とす。落雷の数が『サンダー』よりも多く、敵に攻撃を当てやすい				
ストック技 サンダガ	サンダー×3	6階出口ホールでラクシーヌを倒し、サンダーのカードを手に入れる	×9.0	雷	イエローオペラ、ウィザード
	キーブレードをかかげ、雷を落とす。落雷の数が『サンダラ』よりもさらに多く、攻撃範囲内にいるすべての敵に、ほぼ確実にダメージを与えることができる				
基本技 ケアル	ケアル×1	(最初から修得している)	回復量：50	—	グリーンレクイエム、ウィザード
	いやしの力を宿したキーブレードをかかげ、自分のHPを回復する。キーブレードをかかげた直後に効果が発揮されるため、敵のカードをカードブレイクしつつ実行すれば、HPを回復する前にカードブレイクされることは少ない				
ストック技 ケアルラ	ケアル×2	(最初から修得している)	回復量：150	—	グリーンレクイエム、ウィザード
	キーブレードをかかげ、自分のHPを回復する。HPの回復量が多い点以外は『ケアル』と同じ				
ストック技 ケアルガ	ケアル×3	(最初から修得している)	回復量：300	—	グリーンレクイエム、ウィザード
	キーブレードをかかげ、自分のHPを回復する。HPの回復量が非常に多い点以外は『ケアル』と同じ				
基本技 グラビデ	グラビデ×1	アグラバーの宝物部屋で宝箱(1個目)を開けて、グラビデのカードを手に入れる	対象の残りHPの約20%	—	ウィザード、シグバール
	空中に小型の重力球を発生させ、それを落として敵を押しつぶす。敵の残りHPに応じてダメージが増減するので、最大HPが高く、かつ残りHPが多い敵に対して使うのが定石。ただし、ほとんどのボス敵には効果がない				
ストック技 グラビラ	グラビデ×2	アグラバーの宝物部屋で宝箱(1個目)を開けて、グラビデのカードを手に入れる	対象の残りHPの約40%	—	ウィザード、シグバール
	空中に発生させた重力球を落とし、敵を押しつぶす。重力球が『グラビデ』よりも大きいため、複数の敵を巻きこみやすい				
ストック技 グラビガ	グラビデ×3	アグラバーの宝物部屋で宝箱(1個目)を開けて、グラビデのカードを手に入れる	対象の残りHPの約70%	—	ウィザード、シグバール
	空中に発生させた巨大な重力球を落とし、敵を押しつぶす。重力球が『グラビラ』よりもさらに大きく、与えるダメージも非常に大きい				

技▸PICK UP

使い勝手の良さが魅力

『サンダー』『サンダラ』『サンダガ』

雷属性を持つ、数少ない技。ソラの位置に関係なく、ロックオンしている敵の上空から雷が落ちるので、すばやく動く敵にも当てやすい。落雷の数が少ない『サンダー』よりも、『サンダラ』や『サンダガ』のほうを使っていこう。



⬅カードがリロード不能になる点を差し引いても『サンダラ』や『サンダガ』のほうが優秀。

技▸PICK UP

バトル中のHP回復手段

『ケアル』『ケアルラ』『ケアルガ』

ソラのHPを回復する技で、ゲーム開始時から使用できる。ボス敵とのバトルではもちろん、強力なバトルカードが十分にそろっておらず、敵から攻撃を受けやすいゲーム序盤は、ノーマル敵と戦うときにも最低2枚はデッキに入れておこう。『ケアルラ』を使う場合は「何らかのカード(種類は問わない)+ケアル×2」の順にストックし、ケアルのカードがリロード不能にならないようにするといい。『ケアルガ』はケアルのカードがかならず1枚リロード不能になるため、ダメージが極端に大きい攻撃を使ってくる敵とのバトル以外では、使わないほうが無難だ。

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 ストップ	ストップ×1	ワンダーランドの宝物部屋で宝箱(1個目)を開けて、ストップのカードを手に入れる	—	—	ウィザード
	時の力を宿したキーブレードをかかげ、約3秒間、ロックオン中の敵とその周囲にいる敵の動きを止める(ストップ状態にする)。攻撃が当たる範囲がせまいため、複数の敵を同時にストップ状態にするのは難しい				
ストック技 ストプラ	ストップ×2	ワンダーランドの宝物部屋で宝箱(1個目)を開けて、ストップのカードを手に入れる	—	—	ウィザード
	キーブレードをかかげ、約5秒間、敵をストップ状態にする。攻撃の当たる範囲は『ストップ』よりもやや広い程度				
ストック技 ストプガ	ストップ×3	ワンダーランドの宝物部屋で宝箱(1個目)を開けて、ストップのカードを手に入れる	—	—	ウィザード
	キーブレードをかかげ、約7秒間、敵をストップ状態にする。攻撃の当たる範囲が『ストプラ』よりもさらに広く、敵をストップ状態にしておく時間も長い				
基本技 エアロ	エアロ×1	7階出口ホールでリク=レプリカを倒し、エアロのカードを手に入れる	×3.0	無	ウィザード
	風の力を宿したキーブレードをかかげ、自分の周囲に小さな竜巻を発生させる。竜巻に当たった相手は、ソラから離れるように吹き飛ぶ				
ストック技 エアロラ	エアロ×2	7階出口ホールでリク=レプリカを倒し、エアロのカードを手に入れる	×6.0	無	ウィザード
	キーブレードをかかげ、自分の周囲に竜巻を発生させる。竜巻の大きさと威力補正をのぞけば、効果は『エアロ』と同じ				
ストック技 エアロガ	エアロ×3	7階出口ホールでリク=レプリカを倒し、エアロのカードを手に入れる	×9.0	無	ウィザード
	キーブレードをかかげ、自分の周囲に巨大な竜巻を発生させる。竜巻の大きさと威力補正をのぞけば、効果は『エアロ』や『エアロラ』と同じ				
ストック技 デジョネーター	ストップ+グラビデ+エアロ	トワイライトタウンの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	—	—	—
	異次元の力を宿したキーブレードをかかげ、ロックオンしている敵を50%の確率で消滅させる。消滅した敵もEXPプライズを落とす				
ストック技 デジョン	ストップ+エアロ×2	アグラバーの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける	—	—	—
	異次元の力を宿したキーブレードをかかげ、出現しているすべての敵を消滅させる。消滅した敵はEXPプライズを落とさない(プレミアプライズ、ルーレットプライズは落とす)				

技▶PICK UP
最大HPや残りHPに関係なく敵を消滅させる
『デジョネーター』

この技の最大のメリットは、最大HPがどれほど高い敵でも一撃で消滅させられるという点。失敗することもあるので、連続で『デジョネーター』を使えるようにデッキを組んでおくといいだろう。なお、『メガフレア』(→P.398)など、敵全体に大ダメージを与える技を修得したあとなら、そちらを使って戦うほうがオススメ。



⬅ワイバーンのような、威力補正の大きい技を当てにくい敵にも有効。

技▶PICK UP
エネミーカードやマップカード集めに最適
『デジョン』

『デジョネーター』とちがい、すべての敵を瞬時に消滅させ、さらに失敗することがない。ただし、消滅した敵はプライズを落とさないため、経験値かせぎには不向き。エネミーカードなどを集めるときに使っていくのがベストだ。ホワイトマッシュルームにプレミアプライズを落とさせるときにも利用できる。



⬅喜ばせる必要がないため、プレミアプライズが簡単に手に入る。

魔法技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ストック技 **ブリザドレイド**	ブリザド＋アタックカード×2	オリンポスコロシアムの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	1発につき×5.0	氷	ブルーラプソディ、シグバール、デミックス
	冷気を宿したキーブレードを投げつける。キーブレードが一定距離飛んでからもどってくる点や、そのあいだはソラが行動できない点は『ストライクレイド』(→P.391)と同じだが、氷属性を持ち、威力補正も高い				
ストック技 **シンクロ**	ケアル＋グラビデ＋エアロ	ワンダーランドの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける	—	—	—
	キーブレードをかかげて球体を飛ばし、すべての敵の残りHPを「球体が当たった敵の残りHP」と同じにする。残りHPがそれより低い敵や、ボス敵には効果がない				
ストック技 **ファイアレイド**	ファイア＋アタックカード×2	モンストロの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	1発につき×5.0	炎	レッドノクターン、シグバール
	炎を宿したキーブレードを投げつける。炎属性であることをのぞけば、基本的な性能は『ブリザドレイド』と変わらない				
ストック技 **アクアスプラッシュ**	ブリザド＋ファイア＋エアロ	モンストロの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける	1発につき×5.0	氷	ブルーラプソディ、ウィザード、シグバール、デミックス
	キーブレードを前方へ向け、水を噴き出して攻撃する。水の噴出は約4秒間つづき、そのあいだは左スティックで移動しつつ向きを変えることが可能				
ストック技 **テラー**	「召喚カード×2＋ジャック」または「シンバ＋ムーシュー＋アイテムカード」	ハロウィンタウンを訪れる	×0.1	—	—
	キーブレードをかかげ、約6秒間、すべての敵におばけを取りつかせる(テラー状態にする)。テラー状態の敵は、ソラから逃げまわるようになり、攻撃も仕掛けてこない				
ストック技 **ミラクルギフト**	「召喚カード＋魔法カード＋ジャック」または「バンビ＋ブリザド＋アイテムカード」	ハロウィンタウンの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	回復量：50	—	—
	祈りをささげて、いやしの雪を降らす。すべてのアタックカードとマジックカードが瞬時にリロードされ、リロードカウントが1にもどる。さらに、ソラとすべての敵のHPを50回復する				
ストック技 **バインド**	グラビデ＋ストップ＋魔法カード	ハロウィンタウンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける	×0.1	—	ウィザード
	白い光で地面を覆い、約11秒間、光に触れた敵をその場から動けなくする(攻撃は仕掛けてくる)。光は地面を広がっていくため、空中にいる敵には当たらない				
ストック技 **ショックインパクト**	シンバ＋アタックカード×2	アトランティカの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	—	—	シグバール
	時の力を宿したキーブレードを振り抜いて衝撃波を発生させ、当たった敵を約4秒間ストップ状態にする。攻撃範囲は比較的広いものの、攻撃開始から衝撃波が発生するまでに約2秒かかり、敵をストップ状態にする時間も短いため、使いどころが難しい				

技▸PICK UP

当てかたを工夫して大ダメージを与えよう

『アクアスプラッシュ』

攻撃回数は多いが、攻撃した相手を大きく吹き飛ばすため、連続してダメージを与えにくい。敵を追いかけつつ攻撃したり、バトルフィールドの端に追いつめてから使ったりしよう。



⬅端で待ち、敵をおびき寄せたあと、すばやくまわりこんでから使うといい。

技▸PICK UP

上空の火球から火の玉を降らせる

『ファイガバースト』

攻撃の当たる範囲が広く、複数回命中するわりに威力補正が大きめという優秀な技。必要なカードが比較的手に入りやすいので、修得した直後から使っていくことが可能だ。



⬅敵が密集しているときに使えば、より効率よくダメージを与えていける。

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ストック技 ホーミングブリザラ	エアロ+ブリザド+魔法カード	アトランティカの宝物部屋で宝箱(2個目)を開ける	×8.0	氷	ブルーラプソディ、ウィザード、シグバール、デミックス
	キーブレードから冷気の弾を撃ち出す。弾は敵を追いかけるように飛び、当たると結晶化して氷塊が出現。弾が当たった敵だけでなく、氷塊に触れた敵にもダメージを与える				
ストック技 クエイク	グラビデ+シンバ+魔法カード	アトランティカの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける	×8.5	無	—
	大地震を引き起こして敵にダメージを与える。地面が揺れた時点で空中にいた敵には効果がない				
ストック技 テレポ	「魔法カード×2+ピーター・パン」または「ストップ+エアロ+アイテムカード」	ネバーランドの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	—	—	—
	敵の背後にまわりこんだうえで、その敵を約6秒間ストップ状態にする。ファットバンディットのカードと合わせて使えば、敵に大ダメージを与えることが可能				
ストック技 サンダーレイド	サンダー+アタックカード×2	ネバーランドの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける	1発につき×10.0	雷	イエローオペラ、シグバール
	稲妻の力を宿したキーブレードを投げつける。基本的な性能は『ファイアレイド』や『ブリザドレイド』と同じだが、それらの技よりも威力補正が格段に高い				
ストック技 コンフュ	ジーニー+ティンク+召喚カード	100エーカーの森でピグレットに話しかける	×0.1	—	—
	まどいの力を宿したキーブレードをかかげ、約7秒間、すべての敵を混乱させる。混乱状態の敵は、ほとんど攻撃をしてこない				
ストック技 ファイガバースト	ファイア×2+グラビデ	100エーカーの森でミニゲーム『バルーングライダー』をクリアする	1発につき×6.5	炎	レッドノクターン、ウィザード、シグバール
	触れた敵にダメージを与える火球を作り出して、それを打ち上げる。火球は上空に停滞し、無数の火の玉を降らせて敵を攻撃したあと、消滅する				
ストック技 リフレクトレイド	クラウド+アタックカード×2	ホロウバスティオンの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	1発につき×7.0	物理	シグバール
	キーブレードを投げつける。キーブレードは分裂して複数の敵に当たったあと、ソラの手元にもどってくる				
ストック技 マグネスパイラル	グラビデ×2+アタックカード	8階出口ホールでリク=レプリカを倒す	×8.5	—	—
	磁力を発生させ、すべての敵をソラの周囲に引き寄せたあと、回転攻撃で弾き飛ばす。引き寄せられているあいだの敵は、移動することはできないが攻撃は行なえるため、カードの数字の合計が低いと、ダメージを与える前にカードブレイクされることがある				

技▶PICK UP

ノーマル敵とのバトルで真価を発揮

『リフレクトレイド』

『ファイナルブレイク』と同じく、ノーマル敵とのバトルでとくに有効。敵が地上にいようと空中にいようと自動的に追尾するうえ、1発あたりの威力補正が大きく、かつ攻撃回数も多い。この技を覚えたあとは『ファイナルブレイク』でなく、こちらをメインに戦ってもいい。



⬅カードブレイクされないように、カードの数字の合計には気をつけよう。

技▶PICK UP

その場から一歩も動かずに敵を全滅させる

『マグネスパイラル』

バトルフィールド内にいるすべての敵を自分のそばに引き寄せて攻撃するという、お手軽な技。属性を持たず、どんな敵に対してもつねに一定のダメージを与えられる。ディフェンダーなどの一部の敵は引き寄せられないが、近くで使えばダメージを与えることは可能だ。



⬅敵がソラの近くで倒れてくれるため、プライズを拾いやすいのも利点。

魔法技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ストック技 リーサルフレーム	ストップ +アタックカード×2	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ(ソラがLV32以上/「ストック技」を選ぶのが7回目)	1~4段目は×3.5、5段目は×5.0	—	—
	敵1体をストップ状態にしてから、キーブレードで5回たたく。たたかれた敵は、約1秒後にストップ状態が解けてダメージを受ける。敵が高い位置にいると、キーブレードによる攻撃が届かず、ダメージを与えられない				
ストック技 トルネド	エアロ+グラビデ +召喚カード	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ(ソラがLV37以上/「ストック技」を選ぶのが8回目)	巻き上げは×1.2、落下は×12.0	無	ウィザード
	敵を上空へ巻き上げる巨大な竜巻を発生させる。竜巻は、技を出した時点でソラが向いていた方向へ進むが、左スティックで移動させることも可能。敵は竜巻に巻き上げられたときと、地面に落下したときの2度に渡ってダメージを受ける(2回目にダメージを受けたときは、同時に気絶する)				
ストック技 フリーズ	ブリザド×2 +ストップ	10階出口ホールでヴィクセンを倒す	×4.5	氷	ブルーラプソディ、ウィザード、シグバール、デミックス
	無数の小さな氷塊を集結させ、約7秒間、敵を氷のなかに閉じこめる(フリーズ状態にする)。敵が密集していれば、まとめてフリーズ状態にすることが可能。フリーズ状態の敵が攻撃を受けると、「その攻撃のダメージ+威力補正が×10.0の攻撃と同等のダメージ」を受けたうえで、フリーズ状態が解ける(受けた攻撃が『フリーズ』だった場合にかぎり、ふたたびフリーズ状態になる)				
ストック技 ジャッジメント	エアロ +アタックカード×2	デスティニーアイランドの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	1発につき×2.5	無	シグバール
	敵に向かってキーブレードを投げつける。キーブレードは当たった敵の周囲で大きく円を描くように数回まわってからソラの手元にもどってくるが、敵に当たらなかった場合はすぐにソラの手元にもどる				
ストック技 ホーリー	メガエーテル +ラストエリクサー +アイテムカード	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ(ソラがLV47以上/「ストック技」を選ぶのが10回目)	1発につき×8.0	無	ウィザード
	キーブレードに宿る力を解放し、光の柱を4本立ちのぼらせて敵を攻撃する。1本目の柱はソラの下から、2本目以降の柱はロックオンしている敵の下から出現。複数の敵を巻きこみやすく、かわされることも少ない。さらに、同じ敵に攻撃が複数回当たるため、大ダメージを与えられる				
ストック技 レイジングストーム	エアロ +ファイア×2	忘却の城の宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	1発につき×8.0	炎	レッドノクターン、ウィザード、シグバール
	キーブレードに宿る力を解放し、3本の炎の柱を同時に立ちのぼらせる。柱は約7秒間ソラの周囲をまわりつづけ、そのあいだソラは低空を浮遊しつつ、低速で移動することが可能				
ストック技 メガフレア	ムーシュー +ファイア×2	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ(ソラがLV57以上/「ストック技」を選ぶのが12回目)	×20.0	炎	レッドノクターン、ウィザード、シグバール
	キーブレードの先端に火炎の力を集め、高熱の火球を撃ち出す。火球は撃ち出された直後に大爆発を引き起こし、出現しているすべての敵に大ダメージを与える				

技▸PICK UP

敵を上空へ巻き上げる巨大なトルネード

『トルネド』

敵を1ヵ所にまとめてダメージを与える技。威力補正が大きいので、最大HPが極端に高い敵以外なら一撃で倒すことが可能。相手を気絶させられるため、物語の終盤まで頼りになる。



⬅クリーププラントなど、上空へ巻き上げられない敵には効果が薄いので注意。

技▸PICK UP

炎の柱で敵を焼き尽くす

『レイジングストーム』

複数回命中するものの、敵を大きく吹き飛ばしてしまうため、連続で当てるのが難しい。しかし、下の写真のような位置関係で使えば、効率よくダメージを与えていくことが可能だ。



⬅敵をバトルフィールドの端に追いこんでから使えば、連続で当てられる。

召喚技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 プラウドロアLv1	シンバ×1	トラヴァースタウンの1番目のイベントルームをクリアし、シンバのカードを手に入れる	×3.0	無	ラウドネス
	シンバが衝撃波を発生させる。攻撃の当たる範囲はシンバの前方に広く、後方にせまい				
ストック技 プラウドロアLv2	シンバ×2	トラヴァースタウンの1番目のイベントルームをクリアし、シンバのカードを手に入れる	×3.0	無	ラウドネス
	シンバが衝撃波を発生させる。攻撃の当たる範囲や威力補正はLv1と変わらないものの、衝撃波を当てた敵を気絶させることが可能				
ストック技 プラウドロアLv3	シンバ×3	トラヴァースタウンの1番目のイベントルームをクリアし、シンバのカードを手に入れる	×5.0	無	ラウドネス
	シンバが衝撃波を発生させる。威力補正が高い点をのぞけば、Lv2と同じ				
基本技 ショータイムLv1	ジーニー×1	アグラバーの3番目のイベントルームをクリアし、ジーニーのカードを手に入れる	(※1)	(※1)	ラウドネス
	ジーニーが『サンダラ』『グラビラ』『ストプラ』のいずれかをランダムでくり出す。『サンダラ』と『グラビラ』の効果はソラのものと同じだが、『ストプラ』は敵を8秒間ストップ状態にする				
ストック技 ショータイムLv2	ジーニー×2	アグラバーの3番目のイベントルームをクリアし、ジーニーのカードを手に入れる	(※1)	(※1)	ラウドネス
	ジーニーが『サンダラ』『グラビラ』『ストプラ』のいずれかをランダムで2回くり出す。『サンダラ』と『グラビラ』の効果はソラのものと同じだが、『ストプラ』は敵を8秒間ストップ状態にする				
ストック技 ショータイムLv3	ジーニー×3	アグラバーの3番目のイベントルームをクリアし、ジーニーのカードを手に入れる	(※1)	(※1)	ラウドネス
	ジーニーが『サンダラ』『グラビラ』『ストプラ』のいずれかをランダムで3回くり出す。『サンダラ』と『グラビラ』の効果はソラのものと同じだが、『ストプラ』は敵を8秒間ストップ状態にする				
基本技 凶斬りLv1	クラウド×1	オリンポスコロシアムの3番目のイベントルームをクリアし、クラウドのカードを手に入れる	1発につき×5.0	無	ラウドネス
	ソラがいた位置にクラウドが現れ、縦振り→横振りの順に攻撃をくり出す。剣が巨大なため、攻撃の当たる範囲が広く、複数の敵を巻きこむことが可能				
ストック技 凶斬りLv2	クラウド×2	オリンポスコロシアムの3番目のイベントルームをクリアし、クラウドのカードを手に入れる	1発につき×5.0	無	ラウドネス
	ソラがいた位置にクラウドが現れ、縦振り→横振り→振り上げの順に攻撃をくり出す。攻撃回数が1回多いことをのぞけばLv1と同じ				

※1……ジーニーが出した技の種類による

技▸PICK UP

爆発的な破壊力と驚異的な攻撃範囲を兼ね備える

『メガフレア』

攻撃の当たる範囲が広く、出現している敵すべてにダメージを与えられるうえ、ほとんどのノーマル敵を一撃で倒せるほどの破壊力も併せ持つ。ノーマル敵を一掃するときはもちろん、ボス敵とのバトルでも非常に有効だ。デッキを持つボス敵が相手でも、やや遠くからカードブレイクしつつ『メガフレア』を出せば、カードブレイクで返されにくい。唯一の欠点は、炎属性を持っているため一部の敵にダメージを吸収されてしまうこと。



⬅レッドノクターンやウィザードに使うと、ダメージを与えるどころか、そのぶんHPを回復されてしまう。

召喚技

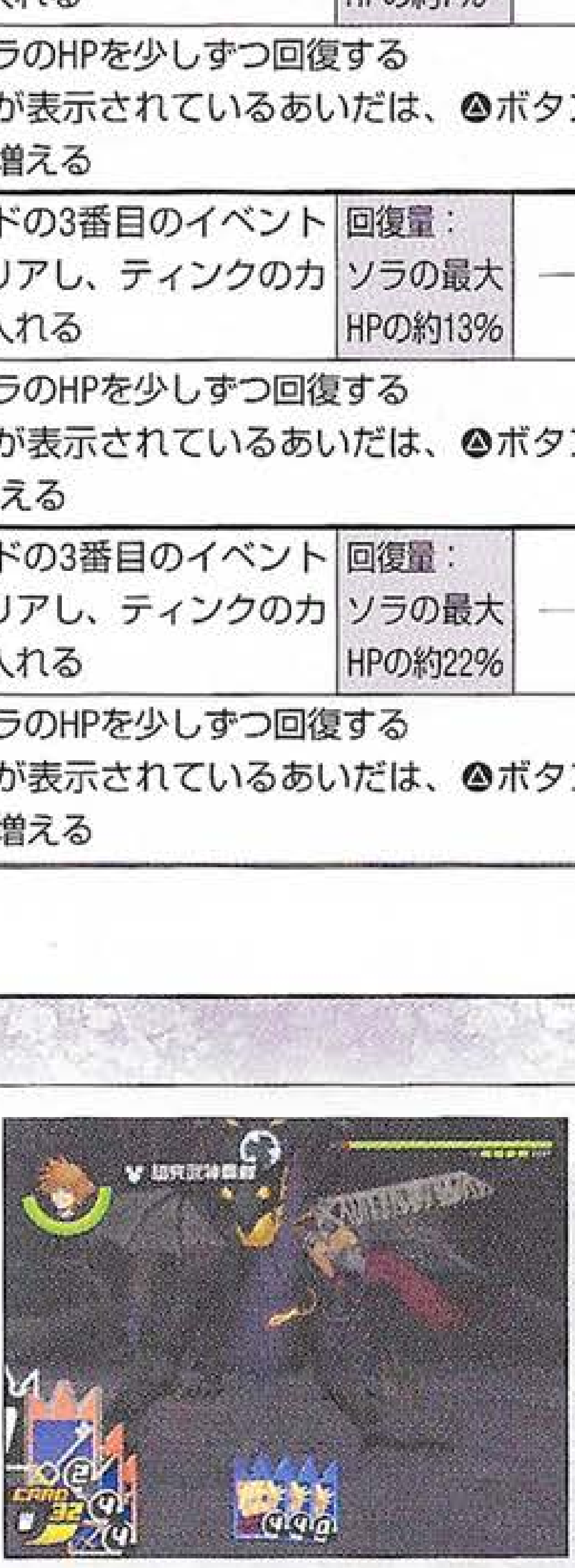
名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ストック技 凶斬り・改	クラウド+ストップ+アタックカード	100エーカーの森でミニゲーム『野菜パニック』をクリアする	1発につき×5.0	無	ラウドネス
	ロックオンしている敵の背後にクラウドが現れ、縦振り→横振り→振り上げの順に攻撃をくり出す				
ストック技 超究武神覇斬	クラウド×3	オリンポスコロシアムの3番目のイベントルームをクリアし、クラウドのカードを手に入れる	1～4段目は×6.0、5段目は×8.0	無	ラウドネス
	クラウドが低空を飛んで敵の背後にまわりこみ、大剣を振り下ろす △リアクションコマンド クラウドが剣を振りはじめてから約0.7秒以内に△ボタンを押すと、「△マークが表示されている敵」を剣で攻撃する(最大で4回まで入力可能)				
基本技 スプラッシュLv1	ダンボ×1	モンストロの3番目のイベントルームをクリアし、ダンボのカードを手に入れる	1発につき×1.5	氷	ラウドネス
	ダンボが低空を浮遊しつつ、約5秒間、鼻から水を噴き出す。ダンボは、技を出した時点でソラが向いていた方向へ進むが、左スティックで移動させながら水を吐く向きを変えることも可能				
ストック技 スプラッシュLv2	ダンボ×2	モンストロの3番目のイベントルームをクリアし、ダンボのカードを手に入れる	1発につき×1.5	氷	ラウドネス
	ダンボが低空を浮遊しつつ、約10秒間、鼻から水を噴き出す。Lv1にくらべてダンボの浮遊する位置がやや高く、攻撃の当たる範囲もわずかに広い				
ストック技 スプラッシュLv3	ダンボ×3	モンストロの3番目のイベントルームをクリアし、ダンボのカードを手に入れる	1発につき×2.0	氷	ラウドネス
	ダンボが低空を浮遊しつつ、約10秒間、鼻から水を噴き出す。Lv2よりも、ダンボが浮遊する位置がさらに高い(攻撃の当たる範囲は同じ)				
基本技 ツインクルLv1	ティンク×1	ネバーランドの3番目のイベントルームをクリアし、ティンクのカードを手に入れる	回復量：ソラの最大HPの約7%	—	ラウドネス
	ティンカー・ベルが現れ、約3秒間、ソラのHPを少しずつ回復する △リアクションコマンド 画面に△マークが表示されているあいだは、△ボタンを1回押すごとに、回復量が「ソラの最大HPの約0.5%」ずつ増える				
ストック技 ツインクルLv2	ティンク×2	ネバーランドの3番目のイベントルームをクリアし、ティンクのカードを手に入れる	回復量：ソラの最大HPの約13%	—	ラウドネス
	ティンカー・ベルが現れ、約4秒間、ソラのHPを少しずつ回復する △リアクションコマンド 画面に△マークが表示されているあいだは、△ボタンを1回押すごとに、回復量が「ソラの最大HPの約1%」ずつ増える				
ストック技 ツインクルLv3	ティンク×3	ネバーランドの3番目のイベントルームをクリアし、ティンクのカードを手に入れる	回復量：ソラの最大HPの約22%	—	ラウドネス
	ティンカー・ベルが現れ、約5秒間、ソラのHPを少しずつ回復する △リアクションコマンド 画面に△マークが表示されているあいだは、△ボタンを1回押すごとに、回復量が「ソラの最大HPの約1.5%」ずつ増える				

技▸PICK UP

ボス敵に大ダメージを与えよう

『超究武神覇斬』

威力補正が大きいうえ、合計で5回も攻撃するため、敵1体に与えるダメージは『メガフレア』をも上まわる。複数の敵を巻きこむのが難しく、ノーマル敵とのバトルには不向きだが、ボス敵と戦うときには非常に効果的だ。ただし、デッキを持つボス敵にはカードブレイクされやすいので注意。



⬅飛行しながら攻撃をくり出すため、ロックオンできる位置が高い敵にも攻撃が当たる。

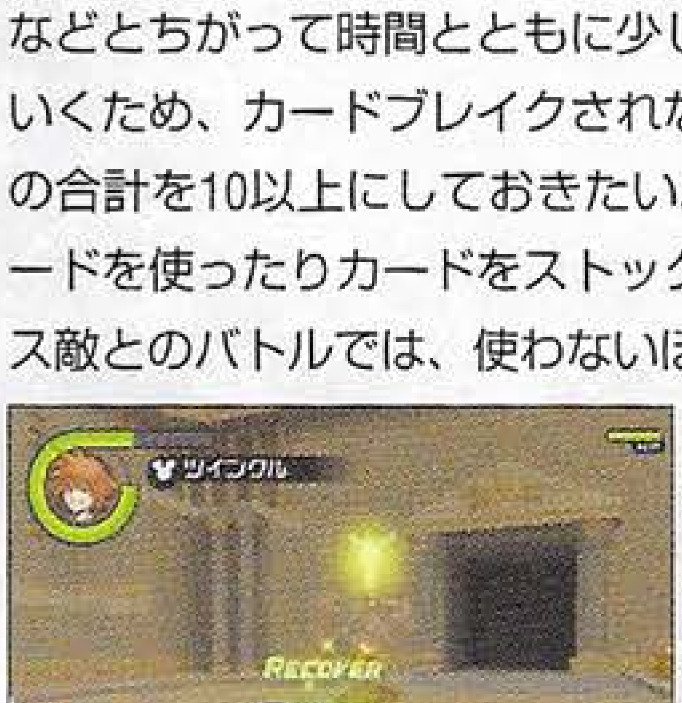
名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 パラダイスLv1	バンビ×1	100エーカーの森をクリアして、バンビのカードを手に入れる	1発につき×0.1	無	ラウドネス
	バンビがバトルフィールド内を3回飛び跳ねてから着地する(飛び跳ねた先に敵がいた場合は踏みつける)。飛び跳ねたときと最後に着地したときにHPボール・小が3個(合計12個)出現				
ストック技 パラダイスLv2	バンビ×2	100エーカーの森をクリアして、バンビのカードを手に入れる	1発につき×0.1	無	ラウドネス
	バンビがバトルフィールド内を3回飛び跳ねてから着地する(飛び跳ねた先に敵がいた場合は踏みつける)。飛び跳ねたときと最後に着地したときにHPボール・大が3個(合計12個)出現				
ストック技 パラダイスLv3	バンビ×3	100エーカーの森をクリアして、バンビのカードを手に入れる	1発につき×0.1	無	ラウドネス
	バンビがバトルフィールド内を3回飛び跳ねてから着地する(飛び跳ねた先に敵がいた場合は踏みつける)。飛び跳ねたときと最後に着地したときにHPボール・大が3個(合計12個)出現。Lv1〜2とちがい、踏みつけた敵を気絶させることができる				
ストック技 パラダイススタンプ	バンビ＋アタックカード×2	100エーカーの森でミニゲーム『ティガーとジャンプ』をクリアする	1発につき×0.1	無	ラウドネス
	バンビがバトルフィールド内を5回飛び跳ねてから着地する(飛び跳ねた先に敵がいた場合は踏みつける)。踏みつけた敵を混乱させることが可能				
基本技 フレアブレスLv1	ムーシュー×1	ホロウバスティオンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開け、ムーシューのカードを手に入れる	1発につき×1.0	炎	ラウドネス
	ソラの頭上にムーシューが出現し、◎ボタンを押すたびに小さな火の玉を吐く。約11秒が経過するか、火の玉を10回吐いた時点で、技が終了する				
ストック技 フレアブレスLv2	ムーシュー×2	ホロウバスティオンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開け、ムーシューのカードを手に入れる	1発につき×1.0	炎	ラウドネス
	ソラの頭上にムーシューが出現し、◎ボタンを押すたびに小さな火の玉を吐く。基本的にはLv1と同じだが、火の玉を最大で23回吐くことが可能				
ストック技 フレアブレスLv3	ムーシュー×3	ホロウバスティオンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開け、ムーシューのカードを手に入れる	1発につき×1.0	炎	ラウドネス
	ソラの頭上にムーシューが出現し、◎ボタンを押すたびに小さな火の玉を吐く。基本的にはLv1〜2と同じだが、火の玉を最大で35回吐くことが可能				

技▸PICK UP

ソラの最大HPによって回復量もアップ

『ツインクル』

ソラの最大HPが高くなるにつれ、有効度が上がっていくのがこの技。回復量が「ソラの最大HPに対する割合」で決まるため、最大HPが高いほど回復量も大きくなる。ただし、『ケアル』などとちがって時間とともに少しずつ回復していくため、カードブレイクされないよう、数字の合計を10以上にしておきたい。数字が0のカードを使ったりカードをストックしたりするボス敵とのバトルでは、使わないほうが無難。



⬅Lv3でボタンを連打すれば、残りHPが1の状態から、ここまで回復させることもできる。

技▸PICK UP

3Dシューティング感覚で敵を撃て

『フレアブレス』

技を発動後、一定時間3Dシューティングゲームのような画面になり、ターゲットマークが出現。このときに◎ボタンを押すと、ムーシューがターゲットマークに向かって火の玉を吐くので、左スティックでターゲットマークを敵に合わせてから◎ボタンで攻撃しよう。ただし、Lv2〜3は火の玉をすべて吐く前に時間切れになることが多いため、◎ボタンを連打しつつターゲットマークを移動させたほうが効率的だ。



⬅画面中央に見えるのがターゲットマーク。身体が大きい敵を狙えば攻撃を当てやすい。

フレンド技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 マジックLv1	ドナルド×1	(最初から修得している)	(※1)	(※1)	—
	ドナルドが『ファイア』『ブリザド』『サンダー』『ケアル』のいずれかをランダムで2回くり出す。いずれも効果はソラのものと同じ				
ストック技 マジックLv2	ドナルド×2	(最初から修得している)	(※1)	(※1)	—
	ドナルドが『ファイラ』『ブリザラ』『サンダラ』『ケアルラ』のいずれかをランダムで2回くり出す。いずれも効果はソラのものと同じ				
ストック技 マジックLv3	ドナルド×3	(最初から修得している)	(※1)	(※1)	—
	ドナルドが『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』『ケアルガ』のいずれかをランダムで2回くり出す。いずれも効果はソラのものと同じ				
ストック技 スターダストブリッツ	ドナルド+ファイア	トワイライトタウンの『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける	1発につき×10.0(※2)	炎	—
	ドナルドが上空へ向け、火球を3回撃ち出す。火球は放物線を描きつつ落下し、当たった敵すべてにダメージを与える △リアクションコマンド 火球が出現してから完全に落下するまでのあいだに△ボタンを押すと、ソラがキーブレードで火球をたたく。たたかれた火球は7個の破片になり、拡散しながら水平に飛んでいく(敵に当たっても貫通する)				
基本技 グーフィートルネドLv1	グーフィー×1	(最初から修得している)	1発につき×1.5	無	—
	グーフィーが両腕を広げて回転しながら、約3秒間、ソラの周囲をまわる。相手を追尾する能力はないので、敵に接近して使うか、技を出してから敵のそばへ移動する必要がある				
ストック技 グーフィートルネドLv2	グーフィー×2	(最初から修得している)	1発につき×2.0	無	—
	グーフィーが両腕を広げて回転しながら、約5秒間、ソラの周囲をまわる。Lv1よりも威力補正がやや大きい				
ストック技 グーフィートルネドLv3	グーフィー×3	(最初から修得している)	1発につき×2.5	無	—
	グーフィーが両腕を広げて回転しながら、約7秒間、ソラの周囲をまわる。威力補正がLv2よりもさらに大きいうえ、グーフィーの出現している時間も長いため、かなりのダメージを期待できる				

※1……ドナルドが出した技の種類による　※2……火球の破片は×1.0

技▸PICK UP

ゲーム序盤で複数の敵を攻撃できる

『グーフィートルネド』

手持ちのバトルカードが少なく、ストック技もほとんど修得していないゲーム序盤で大活躍する技。威力補正こそやや小さめだが、攻撃が複数回命中するため、敵に十分なダメージを与えることが可能だ。攻撃の当たる範囲がそこそこ広く、地上にいる敵だけでなく、空中の敵に攻撃できるのもうれしい。



⬅ストックして使えば、カードの数字が低くてもカードブレイクされにくい。

技▸PICK UP

与えるダメージは『グーフィートルネド』より上

『グーフィースマッシュ』

ボス敵とのバトル中にグーフィーのカードを手に入れた場合は、『グーフィートルネド』よりもこちらを使ったほうが、大きなダメージを与えられる。「グーフィー+アタックカード+何らかのカード」というようにストックして使えば、カードの数字の合計が大きくなり、途中でカードブレイクされることも少ないはずだ。



⬅一部の敵は上空へ弾き飛ばせず、1段目のダメージしか与えられない。

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ストック技 グーフィースマッシュ	グーフィー ＋アタックカード	(最初から修得している)	1～2段目は×1.0、3～4段目は×5.0	無	—
	グーフィーが盾を構えて跳び上がり、敵を上空へ弾き飛ばす(＝1段目) △リアクションコマンド 攻撃を受けた敵が空中に浮いてから落ちるまでのあいだに△ボタンを押すと、落下してくる敵をソラがもう一度上空へ弾き飛ばす(＝2段目)。その後、グーフィーがジャンプして盾を振り下ろし(＝3段目)、空中に浮いている敵を地面にたたきつける(＝4段目)				
ストック技 ワイルドクラッシャー	グーフィー＋ドナルド ＋アタックカード	(最初から修得している)	1発につき×4.0	無	—
	ソラとドナルドがグーフィーを抱え上げて突進する。突進中は左スティックで向きを変えることが可能だが、速度が極端に速いため、操作するのが難しい				
基本技 ラッキーバウンティーLv1	プルート×1	トラヴァースタウンの1番目のイベントルームをクリアする	—	—	—
	プルートが、「リロード不能になったバトルカード(最大で3枚)」「HPボール・大とモーグリポイントボール・大を3個ずつ」「骨(ソラが踏むと、転んで所持モーグリポイントの約10%分のボールをバラまく)」のいずれかを掘り当てる。何も掘り当てないときもある				
ストック技 ラッキーバウンティーLv2	プルート×2	トラヴァースタウンの1番目のイベントルームをクリアする	—	—	—
	プルートが、「リロード不能になったバトルカード(最大で6枚)」「HPボール・大とモーグリポイントボール・大を7個ずつ」「骨」のいずれかを掘り当てる。何も掘り当てないときもある				
ストック技 ラッキーバウンティーLv3	プルート×3	トラヴァースタウンの1番目のイベントルームをクリアする	—	—	—
	プルートが、「リロード不能になったバトルカード(最大で9枚)」「HPボール・大とモーグリポイントボール・大を10個ずつ」「骨」のいずれかを掘り当てる。何も掘り当てないときもある				
基本技 ストームリーパーLv1	アラジン×1	アグラバーを訪れた直後のイベントを見る	1発につき×2.0	無	—
	アラジンが刀を振りまわしつつ突進していく。敵に攻撃が当たるたびにモーグリポイントボール・小が3個出現する。アラジンの攻撃は、「技を使った時点でロックオンしていた敵」を倒すか、一定時間が経過するまでつづく				
ストック技 ストームリーパーLv2	アラジン×2	アグラバーを訪れた直後のイベントを見る	1発につき×2.0	無	—
	アラジンが刀を振りまわしつつ突進していく。敵に攻撃が当たるたびにモーグリポイントボール・小が3個出現する。攻撃を行なう時間がLv1よりも長く、攻撃を当てた敵を気絶させることが可能				
ストック技 ストームリーパーLv3	アラジン×3	アグラバーを訪れた直後のイベントを見る	1発につき×2.0	無	—
	アラジンが刀を振りまわしつつ突進していく。敵に攻撃が当たるたびにモーグリポイントボール・大が3個出現する。攻撃を行なう時間がLv2よりもさらに長く、攻撃を当てた相手を気絶させることが可能				

技▸PICK UP

モーグリポイントをかせぐときはコレ

『ストームリーパー』

攻撃したときにモーグリポイントボールが出現するのが最大の魅力。ギミックをたたいたり、バトルカードを売ったりしてもなかなか貯まらないモーグリポイントが、この技を使えば短時間で大量に手に入るのだ。アラジンのカードが出現するアグラバーを、できるだけ上の階層に作れば、敵が落とすEXPプライズの量も増え、モーグリポイントだけでなく経験値もそれなりにかせげる。ちなみに、アラジンのカードが複数枚手に入っても、ストックしてLv2～3で使うよりLv1を複数回使ったほうが、効率よくモーグリポイントをかせげることが多い。



⬅バンディットやファットバンディットを狙うと、モーグリポイントボールがたくさん出現しやすい。



➡かせぐルームは、バトル開始時にフレンドカードが出現する『めぐりあいの地』がオススメ。

フレンド技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 サプライズLv1	ジャック×1	ハロウィンタウンを訪れた直後のイベントを見る	(※1)	(※1)	ラウドネス
	ジャックが『ファイア』『ブリザド』『サンダー』『グラビデ』のいずれかをランダムでくり出す。それぞれの威力補正は『ファイア』が×6.0、『ブリザド』が×5.0、『サンダー』が×4.0と、ソラのものよりもやや大きい。唯一『グラビデ』だけは、ダメージ量が対象の残りHPの約10%とやや小さめ				
ストック技 サプライズLv2	ジャック×2	ハロウィンタウンを訪れた直後のイベントを見る	(※1)	(※1)	ラウドネス
	ジャックが『ファイラ』『ブリザラ』『サンダラ』『グラビラ』のいずれかをランダムで2回くり出す。それぞれの威力補正は『ファイラ』が×12.0、『ブリザラ』が×10.0、『サンダラ』が×8.0と、ソラのものよりもやや大きい。唯一『グラビラ』だけは、ダメージ量が対象の残りHPの約30%とやや小さめ				
ストック技 サプライズLv3	ジャック×3	ハロウィンタウンを訪れた直後のイベントを見る	(※1)	(※1)	ラウドネス
	ジャックが『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』『グラビガ』のいずれかをランダムで3回くり出す。それぞれの威力補正は『ファイラ』が×18.0、『ブリザラ』が×15.0、『サンダラ』が×12.0で、『グラビガ』もダメージ量が対象の残りHPの約90%と、非常に高性能				
基本技 スパイラルウェイブLv1	アリエル×1	アトランティカの2番目のイベントルームをクリアする	1段目×4.5、2段目は×5.0	無	—
	アリエルが身体を回転させながら突進する △リアクションコマンド 突進を止める直前から約1.5秒以内に△ボタンを押すと、宙返りしつつ尻尾で蹴り上げる				
ストック技 スパイラルウェイブLv2	アリエル×2	アトランティカの2番目のイベントルームをクリアする	1~2段目×4.5、3段目は×9.0	無	—
	アリエルが身体を回転させながら突進する △リアクションコマンド 突進を止める直前から約1.5秒以内に△ボタンを押すと、もう一度突進していく。2回目の突進を止める直前から約1.5秒以内に△ボタンを押すと、宙返りしつつ尻尾で蹴り上げる				
ストック技 スパイラルウェイブLv3	アリエル×3	アトランティカの2番目のイベントルームをクリアする	1~3段目×4.5、4段目は×9.0	無	—
	アリエルが身体を回転させながら突進する △リアクションコマンド 突進を止める直前から約1.5秒以内に△ボタンを押すと、もう一度突進していく(最大で2回まで入力可能)。3回目の突進を止める直前から約1.5秒以内に△ボタンを押すと、宙返りしつつ尻尾で蹴り上げる				
基本技 スラストラッシュLv1	ピーター・パン×1	ネバーランドの1番目のイベントルームをクリアする	1発につき×2.0	無	—
	ピーター・パンが約7秒間出現し、手にしているナイフで敵をくり返し攻撃する △リアクションコマンド 画面に△マークが表示されているあいだに△ボタンを連打すると、ピーター・パンの動作速度が速くなり、攻撃が当たるたびにモーグリポイントボール・小が1個出現する				
ストック技 スラストラッシュLv2	ピーター・パン×2	ネバーランドの1番目のイベントルームをクリアする	1発につき×2.5	無	—
	ピーター・パンが約9秒間出現し、手にしているナイフで敵をくり返し攻撃する △リアクションコマンド 画面に△マークが表示されているあいだに△ボタンを連打すると、ピーター・パンの動作速度が速くなり、攻撃が当たるたびにモーグリポイントボール・小が1個出現する				
ストック技 スラストラッシュLv3	ピーター・パン×3	ネバーランドの1番目のイベントルームをクリアする	1発につき×3.0	無	—
	ピーター・パンが約11秒間出現し、手にしているナイフで敵をくり返し攻撃する △リアクションコマンド 画面に△マークが表示されているあいだに△ボタンを連打すると、ピーター・パンの動作速度が速くなり、攻撃が当たるたびにモーグリポイントボール・小が1個出現する				

※1……ジャックが出した技の種類による

技▸PICK UP

優雅な見た目に反して威力補正は大きめ

『スパイラルウェイブ』

攻撃回数が少ない反面、威力補正はそれなりに大きいのが特徴。ノーマル敵とのバトルではストックせず、アリエルのカードを入手するたびに使っていくほうが効率よくダメージを与えていける。一方、ボス敵が相手のときはできるだけLv3で使い、一気に大ダメージを与えたいところだ。

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 **フュリアスボレー Lv1**	ビースト×1	ホロウバスティオンの2番目のイベントルームをクリアする	(※2)	無	—
	ビーストが突進攻撃をくり出し、敵を上空へ弾き飛ばす(＝1段目) △リアクションコマンド 上空に弾き飛ばされた敵が落下しはじめてから地面に落ちるまでのあいだに△ボタンを押すと(まれに、攻撃が当たった瞬間から△マークが表示されることがある)、落下してくる敵をソラがキーブレードでビーストのほうへ打ち返す(＝2段目)。その後、ビーストが両手で敵をなぐりつける(＝3段目)。ソラと敵の位置関係によっては、2段目の攻撃が当たらない				
ストック技 **フュリアスボレー Lv2**	ビースト×2	ホロウバスティオンの2番目のイベントルームをクリアする	(※3)	無	—
	ビーストが突進攻撃をくり出し、敵を上空へ弾き飛ばす(＝1段目) △リアクションコマンド「ソラが敵をビーストのほうへ打ち返す(＝2段目)→ビーストが敵をソラのほうへ弾き飛ばす(＝3段目)」という攻撃のあと、ソラが敵をビーストのほうへ打ち返し(＝4段目)、ビーストが両手で敵をなぐりつける(＝5段目)。リアクションコマンドの入力タイミングはLv1と同じ(最大で2回まで入力可能)				
ストック技 **フュリアスボレー Lv3**	ビースト×3	ホロウバスティオンの2番目のイベントルームをクリアする	(※4)	無	—
	ビーストが突進攻撃をくり出し、敵を上空へ弾き飛ばす(＝1段目) △リアクションコマンド「ソラが敵をビーストのほうへ打ち返す(＝2&4段目)→ビーストが敵をソラのほうへ弾き飛ばす(＝3&5段目)」という攻撃を2回行なったあと、ソラが敵をビーストのほうへ打ち返し(＝6段目)、ビーストが両手で敵をなぐりつける(＝7段目)。リアクションコマンドの入力タイミングはLv1～2と同じ(最大で3回まで入力可能)				

※2……1段目は×3.0、2段目は×1.0、3段目は×5.0　※3……1段目は×3.5、2～4段目は×2.5、5段目は×10.0
※4……1段目は×4.0、2段目と4段目と6段目は×2.5、3段目と5段目は×3.0、7段目は×15.0

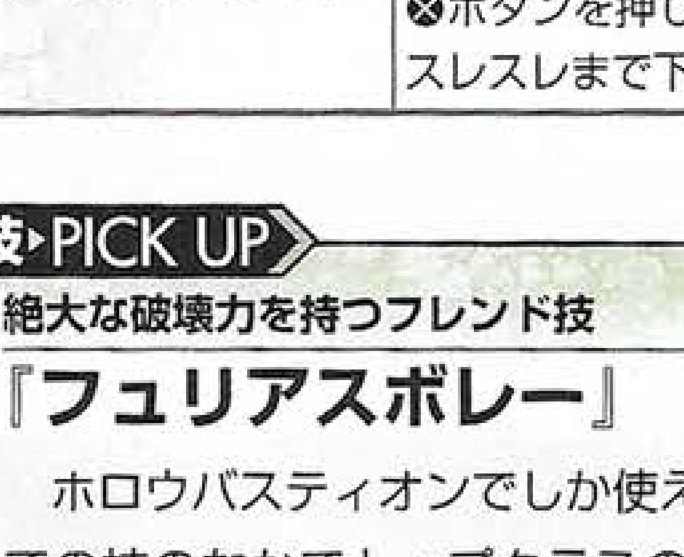
移動技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ハイジャンプ	—	モンストロの1番目のイベントルームをクリアする	—	—	—
	通常のジャンプより、高く跳べるようになる				
グライド	—	ネバーランドを訪れる	—	—	—
	✕ボタンを押しているあいだ、両手を広げて滑空する。滑空中は少しずつ高度が下がり、地面スレスレまで下がると着地してしまう				
スーパーグライド	—	忘却の城の『未知なる宝の部屋』で宝箱を開ける	—	—	—
	✕ボタンを押しているあいだ、身体を伸ばして滑空する。滑空中は少しずつ高度が下がり、地面スレスレまで下がると着地してしまう。『グライド』よりも滑空のスピードが速い				

技▸PICK UP
絶大な破壊力を持つフレンド技

『フュリアスボレー』

ホロウバスティオンでしか使えないが、すべての技のなかでトップクラスの威力補正を誇る。とくにLv3は、最後まで当てればどのノーマル敵でも一撃で倒せるほど強力だ。

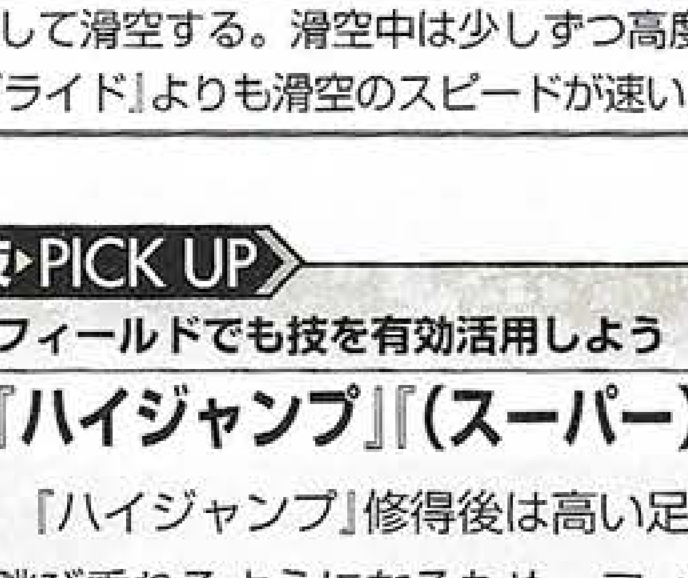


⬅マレフィセントドラゴンは上空へ弾き飛ばせず、1段目で技が中断される。

技▸PICK UP
フィールドでも技を有効活用しよう

『ハイジャンプ』『(スーパー)グライド』

『ハイジャンプ』修得後は高い足場でも一気に跳び乗れるようになるため、フィールドの移動がラクになる。一方、『グライド』は100エーカーの森の宝箱を開けるときに必要(→P.317)。



⬅『スーパーグライド』は滑空のスピードが速く、移動手段として優秀だ。

リクの技



RIKU's Arts

リクの技は、通常時とDモード時で形態が異なる。魔法技や召喚技は使えないが、デュエル技という、リク独自の攻撃方法を持つ。

アタック技(通常時)

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 地上縦振り	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.0	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	正面や背後にいる敵に対して行なう攻撃。一歩踏みこみつつ、ソウルイーターを斜め上から振り下ろす				
基本技 地上横振り	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.0	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	左側面や右側面にいる敵に対して行なう攻撃。ソウルイーターを横に払い、そのまま斜め上まで振り抜く				
基本技 地上突き	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.0	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	地上かつ遠くにいる敵に対して行なう攻撃。すべるように移動しながらソウルイーターを突き出す。移動距離はソラの『地上突き』とほぼ同じ				
基本技 地上回転振り	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.5	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	コンボフィニッシュとしてのみ出せる攻撃。わずかに跳ね、空中で回転しつつソウルイーターを振り下ろす				
基本技 上昇振り	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.0	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	高い位置にいる敵に対して行なう攻撃。小さくジャンプし、ソウルイーターを斜め上に振り上げる。リクが地上にいても空中にいても出すことが可能				
基本技 空中縦振り	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.0	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	リクが空中にいるときに行なう攻撃。ソウルイーターを頭上から振り下ろす				
基本技 空中回転振り	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.5	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	コンボフィニッシュとしてのみ出せる攻撃。空中で回転しながらソウルイーターを斜めに振り抜く				

技▸PICK UP

これぞリク版『ファイナルブレイク』

『ダークブレイク』

自動的に敵を追尾して攻撃する点はソラの『ファイナルブレイク』と同じだが、攻撃回数が格段に多い。デッキを持つボス敵にはややカードブレイクされやすいものの、ノーマル敵やデッキを持たないボス敵には非常に効果的だ。



⬅ソラの『ファイナルブレイク』にくらべ、高い位置まで攻撃が届くのも利点。

技▸PICK UP

Dモード時の最終兵器

『ダークオーラ』

『ダークブレイク』とは逆に、デッキを持つ敵に対して有効なのがこの技。敵をひるませる時間が長く、途中でカードブレイクされることがほとんどない。与えるダメージも、デュエル技をのぞけばリクの技のなかではトップクラス。



⬅空中の相手には当てにくいため、敵が地上にいるときを狙って仕掛けたい。

アタック技(Dモード時)

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 **地上縦振り**	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.5	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	正面や背後にいる敵に対して行なう攻撃。身体を前傾させつつ、ソウルイーターを斜め上から振り下ろす				
基本技 **地上横振り**	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.5	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	左側面や右側面にいる敵に対して行なう攻撃。わずかに空中に浮き、身体ごと回転しながらソウルイーターを振りまわす				
基本技 **地上突き**	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.5	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	地上かつ遠くにいる敵に対して行なう攻撃。勢いよく突進しつつ突きをくり出す				
基本技 **地上回転振り**	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.5	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	コンボフィニッシュとしてのみ出せる攻撃。斜めに回転しながらソウルイーターを振り下ろす				
基本技 **上昇振り**	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.5	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	高い位置にいる敵に対して行なう攻撃。ジャンプしつつソウルイーターを斜め上に振り上げる。通常時とちがい、空中で出すことはできない				
基本技 **空中振り払い**	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.5	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	リクがジャンプしているときに行なう攻撃。空中で身体ごと回転しながらソウルイーターを振りまわす				
基本技 **空中回転振り**	ソウルイーター×1	(最初から修得している)	×1.5	物理	ハデス、マレフィセントドラゴン
	リクが2段ジャンプしているときに行なう攻撃。空中から急降下しつつソウルイーターを振り下ろす				
ストック技 **ダークブレイク**	ソウルイーター×3(数字の合計が5~15)	地下12階出口ホールでアンセムと戦う	1~5段目×2.0、6段目は×4.0	無	—
	敵の頭上へ舞い上がってから、ソウルイーターを真下に構えて降下する Ⓐリアクションコマンド 攻撃が敵に当たった瞬間から約0.5秒以内にⒶボタンを押すと、同じ攻撃をもう一度行なう(最大で5回まで入力可能)。ロックオンしている敵に攻撃が当たらなかった場合は△マークが表示されず、その時点で攻撃が終了してしまう				
ストック技 **ダークファイガ**	ソウルイーター×3(数字の合計が16~25)	地下12階出口ホールでアンセムと戦う	×8.0	無	—
	闇の闘気を左手に凝縮し、青白い火球を撃ち出す。火球は敵に当たると爆発するが、ダメージを与えられるのは火球が当たった敵のみ				
ストック技 **ダークオーラ**	ソウルイーター×3(数字の合計が27)	地下12階出口ホールでアンセムと戦う	1発につき×3.0(※1)	無	—
	全身に闘気をまとい、突進攻撃を6回くり出す。最後にソウルイーターを地面に突き立てて光の柱と衝撃波を発生させ、敵を攻撃したうえで混乱させる				

※1……衝撃波は×5.0

フレンド技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
基本技 **MMミラクルLv1**	王様×1	地下11階入口ホールを訪れる	×1.0	—	—
	王様が出現し、敵を攻撃したうえで気絶させる。さらに、リクのHPを最大HPの20%回復させ、リロード可能なカードを瞬時にリロードする				
ストック技 **MMミラクルLv2**	王様×2	地下11階入口ホールを訪れる	×1.0	—	—
	王様が出現し、敵を攻撃したうえで気絶させる。さらに、リクのHPを最大HPの50%回復させ、リロード可能なカードを瞬時にリロードする				
ストック技 **MMミラクルLv3**	王様×3	地下11階入口ホールを訪れる	×1.0	—	—
	王様が出現し、敵を攻撃したうえで気絶させる。さらに、リクのHPを全回復させ、リロード可能なカードを瞬時にリロードする				

フレンド技

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ストック技 ホーリーバースト	王様 +ソウルイーター×2	地下11階入口ホールを訪れる	1発につき ×2.5	—	—
	通常時のみ使用できるフレンド技。王様とリクが背中合わせになり、回転しながら無数の弾を発射する。回転しているあいだは、左スティックで移動することが可能				
ストック技 インヴァースバースト	王様 +ソウルイーター×2	地下11階入口ホールを訪れる	1発につき ×3.0	—	—
	Dモード時のみ使用できるフレンド技。王様とリクが背中合わせになり、回転しながら無数の弾を発射する。左スティックで移動できるほか、弾が当たった敵を混乱させることが可能				

デュエル技(通常時)

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
インパルス	デュエル時に敵のカードを3枚ブレイクする	地下12階出口ホールでアンセムと戦う	(※1)	無	—
	左手にためた気を投げつけ、敵を上空へ吹き飛ばす。その後、吹き飛んだ敵へ向かってジャンプし、ソウルイーターを振り下ろしつつ降下。着地と同時に衝撃波を発生させる				
メイルストロム	デュエル時に敵のカードを5枚ブレイクする	地下12階出口ホールでアンセムと戦う	1発につき ×2.0(※2)	無	—
	わずかに浮き上がったあと、身体を傾けて回転しながらソウルイーターを振りまわす。その後、いったん着地してからソウルイーターを振り上げつつ跳び上がる				
バラージュ	デュエル時に敵のカードを7枚ブレイクする	地下12階出口ホールでアンセムと戦う	(※3)	無	—
	突進して居合い抜きを行なったあと、ジャンプしつつソウルイーターを振り上げ、そのまま空中で静止してソウルイーターを投げつける				

※1……1段目は×2.0、2段目は×5.0、衝撃波は×4.0　※2……最後の攻撃は×9.0　※3……1段目は×2.0、2段目は×6.0、3段目は×8.0

デュエル技(Dモード時)

名前	必要なカード	修得条件	威力補正	属性	強化するカード
ダークインパルス	デュエル時に敵のカードを3枚ブレイクする	地下12階出口ホールでアンセムと戦う	(※4)	無	—
	左手にためた闘気を投げつけ、敵を上空へ吹き飛ばす。その後、吹き飛んだ敵へ向かってジャンプし、ソウルイーターを振り下ろしつつ降下。着地と同時に衝撃波を発生させる				
ダーク メイルストロム	デュエル時に敵のカードを5枚ブレイクする	地下12階出口ホールでアンセムと戦う	1発につき ×2.5(※5)	無	—
	2本のソウルイーターを構えたまま、回転しながら突進していく。その後、2本のソウルイーターを合体させて巨大な剣を作り出し、上昇しつつ振り上げる				
ダークバラージュ	デュエル時に敵のカードを7枚ブレイクする	地下12階出口ホールでアンセムと戦う	(※6)	無	—
	突進して居合い抜きを行なったあと、ジャンプしつつソウルイーターを振り上げ、そのまま空中で静止して無数のソウルイーターを投げつける				

※4……1段目は×2.5、2段目は×6.0、衝撃波は×5.0　※5……最後の攻撃は×11.0　※6……1段目は×2.5、2段目は×6.0、最後の攻撃は1発につき×3.0

技▸PICK UP

通常時はコレを主体に戦え

『ホーリーバースト』

通常時のリクは強力なストック技が使えず、苦戦を強いられやすい。かといってソウルイーターをストックして使うと、デッキのカードがどんどん減っていってしまう。しかし、この技ならソウルイーターのカードがリロード不能にならず、かつカードブレイクもされにくいのだ。



⬅全方位に弾を発射するため、複数の敵をまとめて攻撃できるのも強みと言える。















#6

キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ SIDE
KINGDOM HEARTS Re：Chain of Memories SIDE

エネミー



















エネミーページの見かた

以降のページでは、本作に登場するすべての敵について、くわしいデータと有効な戦いかたをまとめてある。まずは、データ部分の見かたを説明しよう。

ノーマル敵



●デッキを持つ敵の場合



ボス敵



❶ **出現するワールド**……その敵が出現するワールドの名前または出口ホールの階数。

❷ **階ごとのステータス**……出現する階に対応した、敵の能力に関する数値。出現しない階の欄には「—」と表記し、バックを灰色にしている。

- HP…最大HP
- AP…アタックポイント
- EXP…その敵を倒すと出現するEXPプライズの合計値

❸ **属性との相性**……該当する属性を持つ攻撃を敵に当てたときの変化。

◎…与えるダメージ量が1.5倍になる
○…通常どおりのダメージを与える
△…与えるダメージ量が半分になる
×…ダメージを与えられない
吸収…本来与えるはずのダメージ量だけHPが回復する
気絶…通常どおりのダメージを与えて気絶状態にする

❹ **特殊効果との相性**……該当する特殊効果を敵に与えたときの変化。

○…特殊効果が発生する
△…特殊効果が発生するが、その持続時間は半分(マグネ効果の場合は引き寄せる速度が1／3)になる
×…特殊効果が発生しない

❺ **使うカード**……使うカードの種類と数字の範囲。

❻ **デュエルの内容**……デュエルに関するデータ。使うカードの数字はP.466を参照。

- カウント…ブレイクが必要な枚数(ブレイクカウント)
- タイム…制限時間(リミットタイム)
- 使うカード…使うカードの種類。ノーマル敵の場合は、通常時と同じカードを使うので省略している

❼ **使う技**……使う技の種類とデータ。

- 威力補正…ダメージ量を決める数値(→P.281)
- 属性…技が持つ属性
- 特殊効果…技が持つ特殊効果
- 使うカード…技を出すときに使うカードの種類。デッキを持っていないボス敵は、技ごとにカードの数字の範囲がちがうので、それも併記している

❽ **(ギミックカード)の出現条件と効果**……ギミックカードが出現する条件と使ったときの効果。

❾ **使うデッキ**……使うデッキの内容。

- a カードのカテゴリ
- b カードの絵柄。絵柄ごとに出せる技がちがう
- c カードの数字別の枚数
- d カードの合計枚数
- e エネミーカードの名前と、効果が記されたページ

❿ **攻略法**……敵を倒すためのアドバイス。

⓫ **デュエル指南**……デュエルを挑んだりデュエルに勝ったりするためのアドバイス。

敵の区分と掲載順について

本書では、下記の基準で敵を「ノーマル敵」と「ボス敵」に区分している。

ノーマル敵
作成したルームに出現し、何度でも戦える敵。掲載順は『ジミニーメモ』の「キャラクター事典」に準拠。

ボス敵
イベントルームか出口ホールにのみ出現する敵。掲載順は、各ワールドのボス敵→機関の者たち(リク＝レプリカ含む)→アンセム。

シャドウ

出現するワールド：100エーカーの森以外（アトランティカでは「底知れぬ闇」のルームでのみ出現）



ステータスが低く、使うカードの数字も基本的に1だけという最弱の敵。ひたすら攻めれば簡単に倒せるが、ときおり影に隠れて攻撃が当たらない状態になる。そのあいだは別の敵を相手にしよう。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード

1（※2）

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス（※1／※2／※3）

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	33	36	39	42	45	49	52	55	58	62	98	105	111
AP	3	3	4	5	5	6	7	8	9	10	9	10	11
EXP	3	7	12	16	21	25	30	32	36	41	75	80	91

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
引っかき	×1.5	物理	—
ジャンプ攻撃	×2.0	物理	—

ソルジャー

出現するワールド：トラヴァースタウン、ワンダーランド、トワイライトタウン



気まぐれに歩きながら、近距離では『引っかき』、遠距離では『まわし蹴り』をくり出す。『まわし蹴り』では長い距離を飛んでくるため、離れていても安心はできない。先に攻めて早めに倒すのが基本。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード

1〜3

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	55	60	66	72	78	84	90	96	102	108	174	—	—
AP	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	13	—	—
EXP	5	12	20	25	35	41	50	55	65	74	130	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
引っかき	×2.0	物理	—
まわし蹴り	×2.5	物理	—

ラージボディ

出現するワールド：オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ



前方や側面から受けた物理属性の技を弾いてしまう。背後から攻めるか、魔法技やフレンド技のような物理属性ではない攻撃を使おう。地面を揺らす『ジャンピング衝撃波』は空中にいれば当たらない。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	△	○

使うカード

1、3、4

デュエルの内容

カウント	5枚
タイム	6秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	80	90	105	110	120	130	140	150	—	—	—	—
AP	—	7	9	10	12	13	15	17	18	—	—	—	—
EXP	—	25	40	50	70	80	100	100	130	—	—	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
ボディアタック	×1.5	物理	—
ジャンピング衝撃波	×2.0	無	—

※1……ハロウィンタウンでは、HPが本来の値より10%ほど低くなる
※2……モンストロの3番目のイベントルーム（→P.301）では、「数字が3のカードを使い、EXPが1階上で出現したときと同じ」というシャドウも出現する
※3……ダークサイド（→P.442）の『ダークパンチ』で出現するシャドウは、ソラ編が「HP：20、AP：9、EXP：0」、リク編が「HP：62、AP：10、EXP：0」

レッドノクターン

出現するワールド：トラヴァースタウン／ワンダーランド／忘却の城



炎属性のダメージを吸収するが、氷属性の技で気絶する敵。低空に浮かんだまま、炎を撃つ『ファイア』か、炎をためてから撃つ『ファイラ』を使ってくる。■ボタンによる移動で近づいて倒そう。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	吸収	気絶	△	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード


1、2、4

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	30	33	36	40	43	47	50	53	57	—	—	104	111
AP	3	4	5	6	7	8	10	11	12	—	—	13	14
EXP	3	8	12	17	21	26	30	35	36	—	—	80	91

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
ファイア	×2.5	炎	—
ファイラ	×3.0	炎	—

ブルーラプソディ

出現するワールド：トラヴァースタウン／オリンポスコロシアム／忘却の城



跳ねまわるような軌道で空を飛び、氷を飛ばす『ブリザド』や、頭を振りまわす『ブリザラ』をくり出す。『ブリザド』をジャンプなどでかわしつつ、氷属性以外の技でダメージを与えていくといい。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	吸収	気絶	△	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	×

使うカード


1、2、4

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	30	33	36	40	43	47	50	53	57	—	—	104	111
AP	3	4	5	6	7	8	10	11	12	—	—	13	14
EXP	3	7	12	16	21	25	30	32	36	—	—	80	91

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
ブリザド	×2.4	氷	—
ブリザラ	×2.8	氷	—

イエローオペラ

出現するワールド：アグラバー／モンストロ／ネバーランド／忘却の城



高い位置を飛びながら、落雷や体当たりで攻めてくる。『サンダー』を走ってかわすのは難しいので、ほかの敵よりも早めに倒したい。ダメージを吸収されないよう、雷属性以外の技を使うこと。

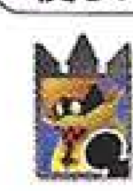
属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	吸収	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード


1、2、4

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	33	36	40	43	47	—	—	—	—	—	104	111
AP	—	5	6	7	8	9	—	—	—	—	—	13	14
EXP	—	7	12	16	21	25	—	—	—	—	—	80	91

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
サンダー	×2.0	雷	—
突進攻撃	×1.5	雷	—

グリーンレクイエム

出現するワールド：アグラバー、モンストロ、忘却の城



攻撃はしてこないが、『ケアル』でハートレス1体のHPを30回復してしまう。『ケアル』をカードブレイクで止めながら攻撃していこう。炎、氷、雷属性の技だとダメージを吸収されるので注意。

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	38	41	45	48	52	—	—	—	—	—	111	118
AP	—	2	3	4	5	5	—	—	—	—	—	9	10
EXP	—	7	12	16	21	25	—	—	—	—	—	80	91

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	吸収	吸収	吸収	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード

1、2、4

デュエルの内容

カウント 3枚
タイム 4秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
ケアル	—	—	HP30回復

パワーワイルド

出現するワールド：オリンポスコロシアム



近距離では技を連発し、遠距離では四足歩行でソラやリクを追いかけまわす。こちらのデッキに数字が5以上のカードが少ない場合、接近戦を挑むのは危険なので、間合いを離しながら戦おう。

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	64	71	78	85	92	99	106	113	—	—	—	—
AP	—	5	6	7	8	9	11	12	13	—	—	—	—
EXP	—	12	20	25	35	41	50	50	65	—	—	—	—

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード

1、3、4

デュエルの内容

カウント 3枚
タイム 4秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
パンチ	×2.0	物理	—
スライディング	×2.5	物理	—

バウンシーワイルド

出現するワールド：オリンポスコロシアム



スキップで移動しつつ、パチンコを撃ったりバナナの皮を置いたりする。バナナの皮に触れてもダメージは受けないが、転んでスキができ、ソラ編ではモーグリポイントボールまで落としてしまう。

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	45	50	55	60	65	70	75	80	—	—	—	—
AP	—	6	8	9	11	12	14	16	17	—	—	—	—
EXP	—	12	20	25	35	41	50	50	65	—	—	—	—

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード

1〜3

デュエルの内容

カウント 3枚
タイム 4秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
パチンコ攻撃	×2.0	無	—
バナナ攻撃	—	—	(※1)

※1……ソラが受けたときは、所持モーグリポイントの約10%分(最大500)のボールをバラまく



エアソルジャー

出現するワールド：アグラバー　モンストロ　トワイライトタウン

低空飛行で近づき、突進しながらパンチやキックを放つ技を仕掛けてくる。使うカードの数字は、序盤から出現する敵としては高いほうだが、背後をとれば技をあまり使わなくなって倒しやすい。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：3、4

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	73	81	89	97	105	—	—	—	—	195	—	—
AP	—	5	6	7	8	9	—	—	—	—	13	—	—
EXP	—	12	20	25	35	41	—	—	—	—	130	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
かかと落とし	×2.0	物理	——
地獄突き	×2.0	物理	——



バンディット

出現するワールド：アグラバー

間合いが少しでも離れていると、すばやく突進する『ローリングタックル』でしつこく攻めてくる。とはいえ、使うカードの数字は低いので、こちらから先に攻めれば何もさせずに倒せるはずだ。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：1、3

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	69	77	84	92	99	—	—	—	—	—	—	—
AP	—	8	10	12	14	16	—	—	—	—	—	—	—
EXP	—	12	20	25	35	41	—	—	—	—	—	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
振り下ろし	×1.5	物理	——
ローリングタックル	×1.2	物理	——



ファットバンディット

出現するワールド：アグラバー

ラージボディと同じく、前方や側面から受けた物理属性の技を弾く。こまめに使ってくる『火炎弾』は、炎がソラやリクを正確に追うため、回避が難しい。カードブレイクで止めるのが安全。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	△	○

使うカード：1、3、6

デュエルの内容

カウント	5枚
タイム	6秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	106	118	130	141	153	—	—	—	—	—	—	—
AP	—	7	9	11	13	15	—	—	—	—	—	—	—
EXP	—	40	50	70	80	85	—	—	—	—	—	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
なぎ払い	×1.0	物理	——
火炎弾	×1.5	炎	——

バレルスパイダー

出現するワールド：壊せるタルがあるワールド(トラヴァースタウンとアトランティカをのぞく)



タルに化けており、たたいた相手に襲いかかる。その場で自爆する技と突進後に自爆する技を使うが、自爆で消えたときはプライズやカードを落とさない。どちらの技もカードブレイクで阻止すること。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード

 4

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

使う技

名前		威力補正	属性	特殊効果
爆発		×3.0	炎	―
体当たり攻撃	突進	×1.0	物理	―
	自爆	×3.0	炎	―

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	―
HP	―	68	74	80	86	92	98	104	109	115	182	194	―
AP	―	6	8	10	12	14	16	18	20	22	19	21	―
EXP	―	12	20	25	35	41	50	50	65	71	130	130	―

サーチゴースト

出現するワールド：モンストロ ハロウィンタウン アトランティカ



空中をゆっくりと進み、ソラやリクに近づいたら両手を使う技で攻撃してくる。自分のHPが少しでも減っているとこちらのHPを吸収する技も使いはじめるので、先手を取って一気に倒したい。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード

 1～3

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
ハンドスラム	×1.5	物理	―
HP吸収	×0.75	物理	(※1)

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	―
HP	―	55	61	67	73	79	85	91	96	102	―	―	―
AP	―	5	6	7	8	9	11	12	13	14	―	―	―
EXP	―	12	20	25	35	41	50	50	65	71	―	―	―

シーネオン

出現するワールド：アトランティカ



空中を漂うばかりで、技はあまり使わない。間合いを離せば攻撃に当たらずにすむうえ、数字の低いカードしか使わないので、ほかのハートレスがいるときは、倒すのをあとまわしにしてもいい。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	気絶	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード

 2

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
回転攻撃	×1.5	物理	―
体当たり	×1.5	物理	―

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	―
HP	―	―	―	―	―	64	69	74	79	83	―	―	―
AP	―	―	―	―	―	12	14	16	17	19	―	―	―
EXP	―	―	―	―	―	32	40	45	50	50	―	―	―

※1……HPが「サーチゴーストの最大HP÷8」だけ回復する

スクリューダイバー

出現するワールド：アトランティカ



能力値が高く、技の動作も速い。攻撃を受けないように遠ざかりながら戦うか、数字が4以上のカードで攻めていこう。ただし、雷属性の技はダメージを吸収されてしまうので使わないように。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	吸収	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：2、3

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	—	—	—	—	97	104	121	120	128	—	—	—
AP	—	—	—	—	—	15	17	19	21	23	—	—	—
EXP	—	—	—	—	—	66	80	91	100	100	—	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
振り払い	×1.5	物理	—
縦振り	×1.5	物理	—

アクアタンク

出現するワールド：アトランティカ



近距離では『回転攻撃』、遠距離では『サンダラ』を連発するうえ、数字が7のカードを使うこともある強敵。上空に浮かんでいるため、コンボのような高い位置まで届く攻撃でダメージを与えていこう。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	吸収	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：1、2、7

デュエルの内容

カウント	5枚
タイム	6秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	—	—	—	—	153	166	178	191	204	—	—	—
AP	—	—	—	—	—	15	17	19	21	23	—	—	—
EXP	—	—	—	—	—	80	100	110	130	140	—	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
回転攻撃	×1.0	物理	—
サンダラ	×1.7	雷	—

ワイトナイト

出現するワールド：ハロウィンタウン



踊るような動きで周囲をウロウロしている。使ってくる技の動作は速いが、ソラやリクが近づくまでは攻撃してこない。近づきすぎないように注意すれば、コンボだけでも簡単に倒すことが可能。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：2、3

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	70	77	84	90	96	100	109	115	—	—	—	—
AP	—	6	8	9	11	12	14	16	17	—	—	—	—
EXP	—	32	41	50	66	80	91	100	100	—	—	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
振り上げ	×1.5	物理	—
回転攻撃	×1.3	物理	—



ガーゴイル

出現するワールド：ハロウィンタウン

上空を飛び、ソラやリクを追いかける炎を撃ったり、羽で突く『ウイング攻撃』をたまに使ったりする。数字が3か4のカードを使用するので、デッキに5以上のカードがないときはストックして使うこと。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：3、4

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	75	83	91	99	107	114	122	130	—	—	—	—
AP	—	6	8	9	11	12	14	16	17	—	—	—	—
EXP	—	12	20	25	35	41	50	50	65	—	—	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
ウイング攻撃	×1.5	物理	—
ファイラ	×1.75	炎	—



パイレーツ

出現するワールド：ネバーランド

剣を振りながらソラやリクを追いかける『剣振り歩き』や、力をためて剣を振る『チャージ振り』といった危険な技をくり出す。使うカードの数字は低いので、先に攻めこんで何もさせずに倒したい。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：1、2

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	66	73	80	87	—	101	108	117	126	—	—	—
AP	—	6	8	9	11	—	14	16	17	19	—	—	—
EXP	—	20	32	41	50	—	80	91	100	100	—	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
剣振り歩き	×1.0	物理	—
チャージ振り	×2.0	物理	気絶



エアパイレーツ

出現するワールド：ネバーランド

こちらの側面や背後をとるように飛行し、強力なパンチを放ってくる。間合いを離していれば攻撃を受けることはないので、こまめに移動しつつ攻めよう。数字が5以上のカードを使えば安全に戦える。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：3、4

デュエルの内容

カウント	3枚
タイム	4秒

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	55	61	67	73	—	85	91	96	102	—	—	—
AP	—	6	8	9	11	—	14	16	17	19	—	—	—
EXP	—	20	32	41	50	—	80	91	100	100	—	—	—

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
アッパーカット	×1.5	物理	—
チャージパンチ	×1.5	物理	—

ダークボール

出現するワールド：アトランティカ／ネバーランド／ホロウバスティオン／デスティニーアイランド／忘却の城



上空に浮かんだ状態から、ソラやリクに突進する『かみつき攻撃』と、その場で暴れまわる『乱舞』を使う。数字が6のカードを使用することもあるので、ストックカードで攻撃して早めに倒したい。

●属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

●特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

●使うカード


2、4、6

●デュエルの内容

カウント	5枚
タイム	6秒

●階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	62	68	75	78	85	92	99	105	112	119	—	211	225
AP	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	—	14	15
EXP	10	25	40	50	70	80	100	100	130	130	—	169	189

●使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
かみつき攻撃	×1.5	物理	—
乱舞	×1.0	物理	—

ディフェンダー

出現するワールド：ホロウバスティオン／忘却の城



物理、炎、氷属性の技を無効化する盾を持ち、前方からの攻撃を防ぐ。盾では防げない属性の技を使うか、背後や側面から攻めこもう。数字の合計が9以上のカードでストック技を使うのがオススメだ。

●属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

●特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	×	○

●使うカード


1、2、4、8

●デュエルの内容

カウント	5枚
タイム	6秒

●階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	75	—	—	—	—	—	117	136	147	149	—	272	290
AP	5	—	—	—	—	—	13	15	16	18	—	18	19
EXP	12	—	—	—	—	—	130	130	150	180	—	219	203

●使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
シールドかみつき攻撃	×0.8	物理	—
ファイラ	×1.2	炎	—

ワイバーン

出現するワールド：ホロウバスティオン／忘却の城



上空を旋回したのち、突進する技をくり出す。■ボタンによる移動でかわすか、カードブレイクで攻撃を止めよう。なお、『連続蹴り』ではキックを何発も放ってくるが、攻撃が当たるのは最大2回まで。

●属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

●特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

●使うカード


3〜5

●デュエルの内容

カウント	5枚
タイム	6秒

●階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	64	—	—	—	—	—	95	101	108	115	—	206	221
AP	5	—	—	—	—	—	13	15	16	18	—	18	19
EXP	10	—	—	—	—	—	100	110	130	140	—	170	190

●使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
連続蹴り	×0.6	物理	—
きりもみ突進攻撃	×1.6	物理	—

ウィザード



出現するワールド：ホロウバスティオン　忘却の城

炎、氷、雷属性の技を使うばかりか、それらの属性のダメージを吸収する。使う技はどれもよけにくいので、数字の高いストックカードで物理属性か無属性の技を出し、敵の攻撃を封じたまま倒したい。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	吸収	吸収	吸収	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	○	×	○	○	○	○	○	×

使うカード


1、3、6

デュエルの内容

カウント 3枚
タイム 4秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
スピードファイラ	×2.0	炎	―
ローリングブリザラ	×1.5	氷	―
ランダムサンダラ	×0.5	雷	―

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	―
HP	43	―	―	―	―	―	69	74	79	83	―	149	159
AP	3	―	―	―	―	―	10	11	12	13	―	13	14
EXP	10	―	―	―	―	―	100	100	130	130	―	169	189

ネオシャドウ



出現するワールド：忘却の城

数字の高いカードで強力な技を使ってくるうえ、その合間には影に隠れて攻撃を受けない状態になる。影から出てきた瞬間や、カードブレイクで動かなくなったスキにダメージを与えていくのが基本。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード


2、6、8

デュエルの内容

カウント 5枚
タイム 6秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
ひっかき攻撃	×1.8	物理	―
シャドウアウト	×1.5	無	―

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	―
HP	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	221	235
AP	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	14	15
EXP	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	169	189

ホワイトマッシュルーム



出現するワールド：100エーカーの森をのぞく全ワールド（「ホワイトルーム」でのみ出現）

技は使わず、数秒ごとに3種類あるポーズ（写真参照）のいずれかをとる。ポーズに対応した属性の技を当てると喜び、合計3回喜ばせれば、HPボール・大×10をはじめ、プレミアプライズ（1体目のみ）とEXPプライズを落として消える。しかし、喜ぶ属性以外の技を当てると何も落とさずに消えてしまうのだ。また、『デジョネーター』や『デジョン』で倒すこともできるが、その場合はHPボールを落とさない（これらの技で最後の1体を倒したときのみマップカードかエネミーカードを落とす）。

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	―
HP	33	36	40	43	46	50	53	56	59	63	99	106	112
AP	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
EXP	3	7	12	17	21	26	30	35	39	44	78	86	93

ポーズと喜ぶ属性の対応



※「属性との相性」は、物理と無が「○」で、炎と氷と雷が「×」。「特殊効果との相性」はすべて「○」

ブラックファンガス

出現するワールド 100エーカーの森をのぞく全ワールド(「ブラックルーム」でのみ出現)



ときおり全身を白く変えるが、そのあいだはどんな攻撃も無効化してしまう。全身が白くないときにストック技で一気に倒そう。やっかいな敵だが、全滅させれば特定のマップカード(※1)を落とす。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	×	○	×	×	○	○

使うカード


7

デュエルの内容

カウント 3枚
タイム 4秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
ダークポイズン	×1.5	物理	気絶
ポイズンタッチ	×2.0	物理	—

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	64	71	78	85	93	100	108	115	121	130	210	225	240
AP	6	7	9	11	13	15	17	19	21	23	20	22	23
EXP	1	2	3	5	7	7	10	11	12	12	25	25	31

クリーププラント

出現するワールド ワンダーランド ハロウィンタウン デスティニーアイランド



移動しないかわりに、数字が高いカードで遠距離まで届く技をくり出す。ジャンプなどで攻撃をかわしつつ攻めこもう。ソラ編では『根っこニードル』でモーグリポイントを失わないように注意。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	×	○

使うカード


2、5、6

デュエルの内容

カウント 3枚
タイム 4秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
タネ飛ばし	×1.5	無	—
根っこニードル	×2.0	無	(※2)

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	—	55	61	67	73	79	85	91	96	102	—	181	—
AP	—	5	6	7	8	9	11	12	13	14	—	14	—
EXP	—	20	32	41	50	66	80	91	100	100	—	119	—

トルネードステップ

出現するワールド モンストロ ホロウバスティオン デスティニーアイランド



ふだんは適当に歩いているが、ソラやリクが間合いを離すとスピンしながら追ってくる。技の届く距離は短いものの、数字が6のカードを使ってくるため、こちらも数字の高いカードで対抗しよう。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード


2、4、6

デュエルの内容

カウント 3枚
タイム 4秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
ジャンプたたき	×1.5	物理	—
空中ジャンプピンタ	×1.5	物理	—

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	—
HP	60	66	73	80	87	94	101	107	114	121	—	213	—
AP	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	—	15	—
EXP	7	20	32	41	50	66	80	91	100	100	—	119	—

※1……ソラ編ではやすらぎの宝(トラヴァースタウンにかぎり、ほかのハートレスを全滅させたときと同じ)、リク編ではルーレットルーム
※2……ソラが受けたときは、所持モーグリポイントの約10%分(最大500)のボールをバラまく

ラウドネス

出現するワールド：ワンダーランド　ネバーランド　デスティニーアイランド



ハートレス1体のHPを満タンにする技や、そのバトル中に現れるハートレス(ラウドネスをのぞく)を1体呼び出す技を積極的に使う。どちらの技もやっかいなので、カードブレイクで阻止すること。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：2、4、6

デュエルの内容：カウント 3枚　タイム 4秒

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
ラッパなぐり	×2.0	物理	──
癒しのラッパ	──	──	HP全回復
出陣のラッパ	──	──	仲間出現

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	―
HP	―	56	63	70	77	84	91	97	104	111	―	203	―
AP	―	5	6	7	8	9	11	12	13	14	―	14	―
EXP	―	20	32	41	50	66	80	91	100	100	―	119	―

ハートのトランプ兵

出現するワールド：ワンダーランド



ソラ編にて、ワンダーランドの1番目のイベントルームで戦う。威力の大きい技で攻めてくるが、すぐに離れれば当たらない。数字が7のカードを使うこともあるので、カードはストックして使おう。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	気絶	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：1～3、7

デュエルの内容：カウント ──　タイム ──

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
突き	×2.5	物理	──

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	―
HP	―	105	115	125	135	145	―	―	―	―	―	―	―
AP	―	5	7	8	9	10	―	―	―	―	―	―	―
EXP	―	20	25	38	48	55	―	―	―	―	―	―	―

スペードのトランプ兵

出現するワールド：ワンダーランド



ハートのトランプ兵と一緒に出現する。HPが低く、使うカードの数字も低め。ただし、ソラを追いかけながらオノを何度も振る『移動攻撃』はやっかいなので、数字が5以上のカードで確実に阻止したい。

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	気絶	○	○	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使うカード：1～4

デュエルの内容：カウント ──　タイム ──

使う技

名前	威力補正	属性	特殊効果
振り下ろし	×2.0	物理	──
移動攻撃	×2.0	物理	──

階ごとのステータス

ソラ編	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13
リク編	B12	B11	B10	B9	B8	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	―
HP	―	79	93	105	116	125	―	―	―	―	―	―	―
AP	―	5	6	7	8	9	―	―	―	―	―	―	―
EXP	―	18	22	30	40	46	―	―	―	―	―	―	―

ページの見かた
ノーマル敵
トランプ兵
ガードアーマー
ジャファー
クラウド
ハデス
トリックマスター
パラサイトケイジ
ブギー
アースラ
フック
マレフィセントドラゴン
ダークサイド
アクセル
ラクシーヌ
リク=レプリカ
ヴィクセン
マールーシャ
レクセウス
ゼクシオン
アンセム



ガードアーマー

出現するワールド　トラヴァースタウン

階ごとのステータス

ソラ編	F1
HP	160
AP	10
EXP	48

リク編	B11	B10	B9	B8
HP	329	349	368	388
AP	13	15	17	19
EXP	192	164	236	208

※腕のHPは、ソラ編が90、リク編が180
※脚のHPは、ソラ編が135、リク編が225

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使うカード

ソラ編 1〜5
リク編 0〜4、7、8

の出現条件と効果

出現条件 敵が使ったカードをカードブレイクする(出現確率：30%)。

効果 約10秒間、ガードアーマーの各パーツがバラバラにくずれて動かなくなる。

胴体(頭部を含む)を中心に、右腕、左腕、右脚、左脚という5つのパーツで構成された敵。各パーツは個別にHPを持っており、胴体のHPをゼロにすれば倒すことができるが、腕と脚のパーツをすべて壊すまでは胴体に攻撃が当たらない。

おもな行動パターンは、少し移動しては間合いに応じた技を使うことのくり返し。腕や脚で攻撃する技はそのパーツが左右両方とも壊れると使わなくなり、腕と脚がすべて壊れたあとは胴体だけで攻撃する技を使ってくる。なお、この敵にはロックオンの切りかえができない。



←間合いを離しても、ソラやリクの位置めがけて跳ぶ『アースシェイク』などで積極的に攻撃してくるため油断はできない。



→腕および脚で攻撃する技は、左右にあるパーツを両方とも壊すと封じることができる。片方だけ壊しても無意味だ。



←ロックオンの切りかえは不可能。特定のパーツをロックオンしたいときは、目標に接近してからR2ボタンを押そう。

使う技

ワンツーパンチ

威力補正	属性	特殊効果
×0.6	物理	――

使うカード　ソラ編 1〜5　リク編 0〜4、7、8

腕があるときに、近距離で使用。右腕→左腕→右腕の順にパンチを放つ。攻撃が当たるのは最大3回で、片方の腕が壊れていても目に見えないパンチが当たる。

なぎ払い攻撃

威力補正	属性	特殊効果
×0.6	物理	――

使うカード　ソラ編 1〜5　リク編 0〜4、7、8

腕があるときに、近距離で使用。前進しながら何度も腕を振りまわす。

足踏み攻撃

威力補正	属性	特殊効果
×0.6	物理	――

使うカード　ソラ編 1〜5　リク編 0〜4、7、8

脚があるときに、遠距離で使用。その場で何度か足踏みをしたあと、脚を分離して突進させる。最初に行なう足踏みも攻撃能力を持つ。

アースシェイク

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	無	――

使うカード　ソラ編 1〜5　リク編 0〜4、7、8

腕や脚のいずれかがあるときに、間合いを問わず使用。ソラやリクの位置めがけてジャンプし、着地時に地震を起こす。落下してくるガードアーマーに触れてもダメージは受けない。

スピンアタック

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	――

使うカード　ソラ編 1〜3　リク編 0〜4、7、8

胴体だけのときに、間合いを問わず使用。胴体をスピンさせながら突進し、攻撃が当たると動作を止める。

コンボシェイク

威力補正	属性	特殊効果
×0.8	無	――

使うカード　ソラ編 1〜3　リク編 0〜4、7、8

胴体だけのときに、間合いを問わず使用。地上を跳ねまわって3回踏みつける。

攻略法 SORA part ソラ編　ギミックカードを最大限に活かせ

ギミックカードでガードアーマーを動けなくしたスキに攻撃していくのが安全。間合いを離して『アースシェイク』などを誘い、それらの技をカードブレイクしてギミックカードを出現させよう。カードブレイクが無理なときは、下の写真のように回避すればいい。腕と脚をすべて壊したあとも同じ戦法が通じるが、胴体だけになった敵は使うカードの数字が1〜3に下がるため、デッキの内容によってはコンボでひたすら攻めてもかまわない。



⬆遠距離で敵が使う技は、攻撃に移るまでの時間が長い。そのあいだに敵より数字が高いカードを選ぼう。



⬅『アースシェイク』の攻撃は空中にいれば当たらない。敵が跳んだ直後にこちらも大きくジャンプすれば回避できる。



⬅胴体だけになったガードアーマーが使う技は回避しにくい。数字が3以上のカードを使って確実にカードブレイクすること。

攻略法 RIKU part リク編　数字が9のカードをメインに戦おう

ソラ編と同じく、ギミックカードを利用して戦うのが基本。敵は数字が7〜8のカードを使うこともあるが、リクが使えるカードの数字は最高9なのでカードブレイクは十分に狙える。そのほか、ストックを利用して数字が8〜9以外のカードをリロード不能にするのも有効で、こうすれば◉ボタンを連打するだけで敵を倒すことが可能だ。



⬅ギミックカードの効果中は数字が低いカードも安心して使っていける。



⬅8以上のカードなら、敵の技を確実にカードブレイクできる。そのあとはすぐにカードをリロードしよう。



➡数字が8〜9のカードだけを残して戦うときは、敵の周囲を反時計まわりに走りながら◉ボタンを連打していくのが安全。

デュエル指南
デュエルを挑むのはラクなのに　デュエルに勝つのは難しい

デュエルの内容

カウント	5枚	使うカード	
タイム	6秒		

ガードアーマーの技は動作が長く、カードもしばらく出現したままなのでデュエルを狙いやすい。しかし、トラヴァースタウンのデッキには数字の高いカードが1枚ずつしかないため、デュエル中は「敵と数字が同じカードを使う」をくり返さないと負けになる可能性が高い。デュエルは狙わずに、ふつうの戦法で攻めたほうがいいだろう。



⬅デュエルに勝ちたければ、敵が出したカードの数字をよく見よう。確認が遅いと時間切れになるので注意。



ジャファー

出現するワールド　アグラバー

階ごとのステータス

ソラ編	F2	F3	F4	F5	F6
HP	480	550	620	690	760
AP	13	15	17	19	21
EXP	132	272	311	351	490

リク編	B11	B10	B9	B8
HP	560	609	658	707
AP	13	15	17	19
EXP	132	272	311	351

属性との相性(※1)

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	△

特殊効果との相性(※1)

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

※1……ランプのデータ。ジャファーはすべて「×」

使うカード

ソラ編 0、2~8

リク編 0、2、5、8

の出現条件と効果

出現条件　敵が使ったカードをカードブレイクする(出現確率：25%)。または、ジャファーに氷属性の攻撃を当てる(出現確率：100%)。

効果　ジャファーが技を2回(カードブレイクされた回数も含む)使い終えるまで、すべての足場の高さが上段に固定される。

戦う場所は溶岩の海に囲まれた足場の上で、ジャファーは足場の周囲から攻撃してくる。この敵はどんな攻撃も無効化するが、上空を飛んでいるオウム(イアーゴ)が持つランプを攻撃すればHPを減らすことが可能だ。

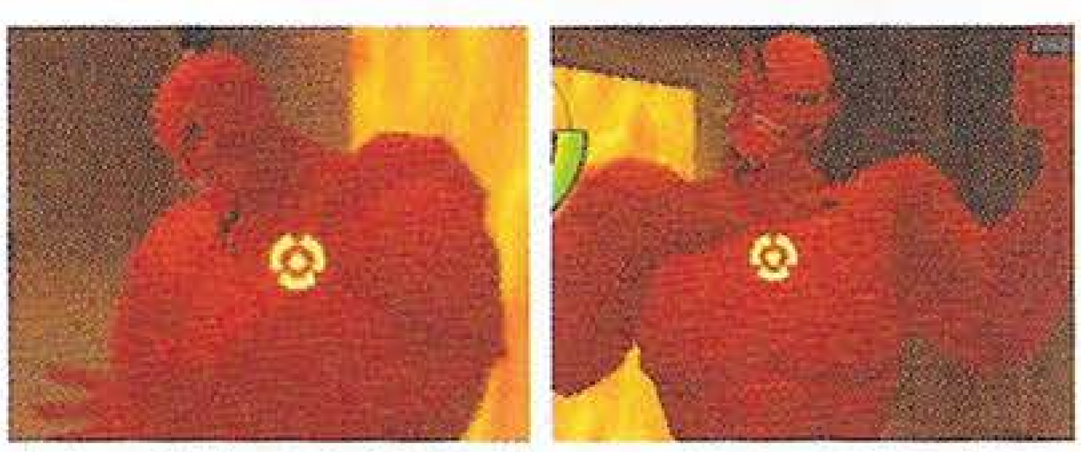
足場は2×3列にわかれており、バトル開始直後と、ジャファーが技を出し終えた直後には、それぞれの足場の高さが「上段」「中段」「下段」のいずれかに切りかわる。また、技をカードブレイクされたジャファーが首を押さえる動作(一番下の写真参照)をとったときは、直後に指を鳴らしてすべての足場の高さを下段に変えてしまう。



⬅足場同士の高低差はわりと大きく、ソラはぶら下がりをしないと上に乗ることができない(リクなら直接乗れる)。



➡イアーゴは上段の足場のさらに上を飛んでいるため、攻撃を当てにくい。ただし、たまに足場に降りて休むことも。



⬆カードブレイクされたジャファーは左の写真のようによろめくが、HPが残り70%未満のときに2~3回カードブレイクされると右の写真のように首を押さえて苦しむ。

使う技

振り払い

威力補正	属性	特殊効果
×1.2	物理	—

使うカード　ソラ編 7、8　リク編 8

近距離で使用。手のひらでつかむように攻撃する。ジャンプするか少し離れればかわすことが可能。

左フック

威力補正	属性	特殊効果
×1.2	炎	—

使うカード　ソラ編 7、8　リク編 8

近距離で使用。拳に炎を宿し、フックを放つ。少し離れれば回避できる。

ナックルハンマー

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	炎	—

使うカード　ソラ編 7、8　リク編 8

近距離で使用。燃える拳を振り下ろす。拳が足場に当たると爆発が起きるため、攻撃範囲はわりと広い。

溶岩投げ

威力補正	属性	特殊効果
×2.0	炎	—

使うカード　ソラ編 0、2~7　リク編 0、5、8(※2)

遠距離で使用。溶岩の海にもぐり、巨大な岩を持ち上げて投げ飛ばす。HPが残り30%未満のときは、威力補正が「×1.5」になり、岩が足場に当たると破片が散らばって周囲を攻撃する。

ビーム

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	雷	—

使うカード　ソラ編 0、2~7　リク編 0、5、8

遠距離で使用。こちらを追うように、両目から光線を約4秒放つ。段差の陰に隠れていれば光線は届かない。

怒りビーム

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	雷	—

使うカード　ソラ編 7、8　リク編 8

すべての足場の高さを下段に変えた直後(左記参照)に使用。動作は『ビーム』と同じだが、光線を放つ時間が約8秒に延びている。



※2……HPが残り30%未満のときは「2、5」

攻略法 SORA part ソラ編 ランプを攻撃するため ギミックカードを活用

高さが上段の足場に乗り、ランプに向かってジャンプしてコンボを当てていこう。段差をのぼるのは大変なので、まずはギミックカードですべての足場を上段に変えるといい。ギミックカードを確実に出現させるためにも、ブリザドのカードをデッキに入れておくこと。ジャファーは技を出す間隔が長めなので、敵のカードが消えた直後に使えばカードブレイクされる心配がない。



⬅ランプを攻撃するときは、数字の高いストックカードを使うといい。



⬅ダンボのカードでも氷属性の技を出せるが、ジャファーの位置によっては攻撃が届かないこともある。



➡回復やリロードは、敵の使ったカードが消えた直後に行なうと安全。

攻略法 RIKU part リク編 カードの数字の低さは ストックでカバーする

おおまかな戦法はソラ編と同じだが、リクは氷属性の技が使えない以上、ギミックカードを出現させるにはカードブレイクをくり返すしかない。ジャファーは数字が8のカードをよく使うのに対し、リクのデッキにあるカードは1～7だけなので、カードブレイクを狙うときはストックを忘れずに。

ちなみに、間合いを離していると、ジャファーは数字が0、2、5のカードも使うようになるため、1枚のカードでもカードブレイクが狙える。



⬆ランプを攻撃するときは、マレフィセントドラゴンやファットバンディットのカードを使っておこう。



⬅リクはぶら下がりをせずに1段上の足場へ跳び乗ることができる。Dモード時は2段ジャンプをすればOK。



⬅Dモード時はコンボか『ダークファイガ』でランプを攻撃する。『ダークブレイク』は空振りに終わりやすい。

デュエル指南

デュエルに勝つのは簡単だが デュエル技を当てるのは困難

デュエルの内容

カウント	5枚	使うカード
タイム	6秒	

ジャファーが技を出すときは、リクのデッキにはない数字のカードばかり使用する。フレンドカード以外でデュエルをはじめるには、数字が8のカードに対し、数字が4のカードを2枚ストックして使うしかない。しかも、せっかくデュエル技を出しても、攻撃がランプに届かないことが多いので、デュエルは狙わずに戦ったほうがいい。



⬅攻撃を当てたければ、高さが上段の足場でデュエルを挑もう。デュエル自体は◉ボタン連打で勝てる。

クラウド

出現するワールド　オリンポスコロシアム



階ごとのステータス

ソラ編	F2	F3	F4	F5	F6
HP	364	416	468	520	572
AP	5	6	8	10	11
EXP	192	208	223	339	354

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	△	×	×	○	×	×	△	△

使うデッキ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	1	1	2	2	2	2	2	1	1	0	14
アタックカード	1	1	2	2	2	2	2	1	1	0	14
アイテムカード	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1

ソラ編でのみ戦う。歩き、ジャンプ、低空飛行のいずれかで移動しつつ、ソラに向かって突進する技をくり出す。2種類のストック技を使用できるが、カードをストックしたままで使わないことが多い。カードのリロード中にかぎり、ソラが近くにいると低空飛行で間合いを離す。



⬅移動はあまりしないが、ソラに接近しつつ攻撃する技ばかり使う。間合いが遠くても注意を払っておこう。



➡クラウドのデッキには数字が0のカードが2枚あるものの、カードブレイク用に温存せず、使ってしまうケースが多い。



⬆ストック技はソラが近くにいると使ってくる。ソラの技を受けたときはカードブレイクして出すことも。

使う技

縦振り

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	――

使うカード：アタックカード

近距離で使用。その場で剣を振り下ろす。間合いが少し遠いと当たらない。

ソニックレイヴ

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	――

使うカード：アタックカード

間合いを問わず使用。ソラの向こう側まで走り抜けながら剣で突く攻撃を2回くり出す。クラウドのHPが残り50%未満だと、攻撃する回数が4回に増える。

クライムハザード

威力補正	属性	特殊効果
×2.0	物理	――

使うカード：アタックカード または アタックカード

間合いを問わず使用。上空へジャンプして、剣を下に向けたままソラめがけて急降下する。地面に刺した剣からは衝撃波が広がるため、周囲にも攻撃が届く。

凶斬り

	威力補正	属性	特殊効果
1~2段目	×1.2	物理	――
3段目	×1.5	物理	――

使うカード：アタックカード＋アタックカード＋アタックカード

ソラに向かって軽く跳んだあと（至近距離の場合は跳ばない）、その場で剣を3回振る。攻撃範囲がせまく、離れるだけで回避可能。

超究武神覇斬

威力補正	属性	特殊効果
×2.0	無	――

使うカード：アタックカード＋アタックカード＋アタックカード

「これで終わりだ」と言いながら浮遊し、「間合いを離す→ソラに接近して剣を振る」を5回行なう。剣を振る動作は毎回ちがうが、攻撃範囲に大差はない。

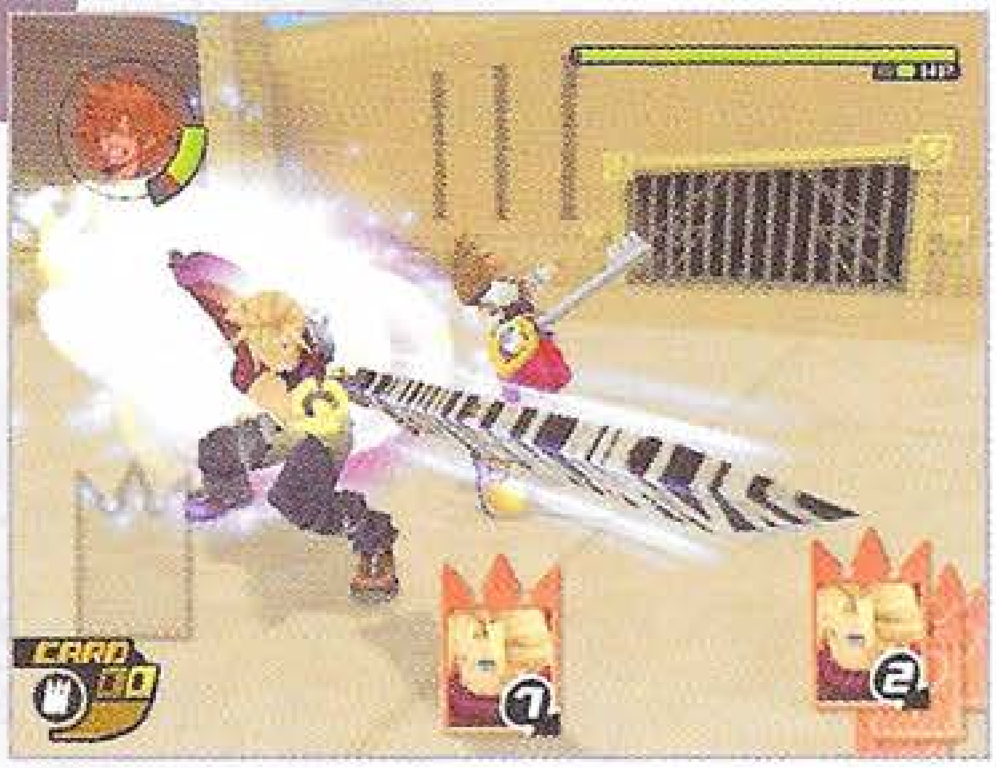
ハイポーション

威力補正	属性	特殊効果
――	――	――

使うカード：アイテムカード

アタックカード（リロード不能のものを含む）をすべてリロードする。

ソニックレイヴ



超究武神覇斬



攻略法 SORA part ソラ編 アタックカードをストックして使おう

クラウドは物理属性のダメージを軽減できないので、コンボで攻めていくのが有効。遠くへ離れながら、数字の合計が9以上になるようにアタックカードをストックし、下の写真にある手順で攻撃をかわすかカードブレイクで敵の技を止めたのち、ダメージを与えていこう。

間合いを離して戦えば、クラウドが『縦振り』と『凶斬り』を使ってくるケースが少ないうえに、たとえ使われても当たることはまずない。



⬆ソラのHPやデッキの内容によっては、⊿ボタン連打でコンボを仕掛けていくだけで倒すこともできる。



⬅カードをストックするときは、間合いを離してから、敵を中心とした円を描くように走りまわるのが安全。

『ソニックレイヴ』を使ってきた



⬆距離をとって敵の横方向へ走るか、かけ声が聞こえた直後にドッジロールをすればかわせる。

『クライムハザード』を使ってきた



⬆敵が着地する直前にドッジロールで逃げよう。自信がなければカードブレイクで止めるのも手だ。

『超究武神覇斬』を使ってきた



⬆敵の接近に合わせてドッジロールを使えば回避できるが、数字が0のカードで止めたほうが確実。



ハデス

出現するワールド　オリンポスコロシアム

階ごとのステータス

ソラ編	F2	F3	F4	F5	F6
HP	490	560	630	700	770
AP	7	9	11	13	14
EXP	132	272	311	351	490

リク編	B7	B6	B5	B4
HP	840	890	940	990
AP	15	17	18	20
EXP	490	530	569	609

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	吸収	○	×	△

特殊効果との相性(※1)

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	△	×	×	○	×	×	△	○

※1……身体が赤いときはすべて「×」

身体の色に応じて使う攻撃を変えるのが特徴。バトル開始時の身体の色は青だが、『ブレイズアップ』を使うと赤くなり、使用する技が右下の表のように変わる。その後、『ブレイズアップ』と『ファイガボール』を合計4回(カードブレイクされた回数は含まない)使うと身体の色を青にもどす。

身体の色を問わず、ソラやリクを追いかけながら炎属性の技で攻めてくるが、カードをリロードするときだけは間合いを離すことが多い。



⬅ストック技の使用頻度が高いうえ、数字が0のカードによるカードブレイクも狙ってくる。

使うデッキ

ソラ編

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	1	3	3	2	2	2	2	2	1	0	18
マジックカード	0	3	3	2	2	2	2	2	1	0	17
アイテムカード	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2

エネミーカード：ハデス →P.370　レッドノクターン →P.368

リク編

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	20
マジックカード	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	20
アイテムカード	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2

エネミーカード：ハデス →P.370　レッドノクターン →P.368

使う技

ファイラショット

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	炎	――

使うカード

身体が青いときに使用。鼻で笑いながら右手から炎を飛ばし、ソラやリクがいる場所に爆発を起こす。

火炎放射

威力補正	属性	特殊効果
×0.5	炎	――

使うカード

身体が青いときに使用。両手から炎を放出しながらソラやリクを追いかける。場合によっては攻撃が5回近く連続で当たることも。

炎のツメ

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	炎	――

使うカード

身体が赤いときに使用。炎をまとった両腕を同時に振り下ろす。攻撃の動作は速いが、遠くまでは届かない。

ファイガボール

威力補正	属性	特殊効果
×1.8	炎	――

使うカード　＋　＋

身体が赤いときに使用。火の玉を2回投げる(近距離では1回しか投げない)。火の玉はソラやリクを追いかけながら高速で飛ぶ。

ブレイズアップ

威力補正	属性	特殊効果
×1.2	炎	――

使うカード　＋　＋

身体の色を問わず使用。両手から炎を遠くまで放出しながら横に1～3回まわる。回転の方向と回数はランダムで決定。身体が青いときに使うと、身体が赤に変わるが、その効果はカードブレイクでも阻止されない。

エリクサー

威力補正	属性	特殊効果
――	――	――

使うカード

全アタックカードと全マジックカード(リロード不能だったカードも含む)を瞬時にリロードする。

身体の色と使う技のちがい

身体の色	使う技
青	ファイラショット、火炎放射、ブレイズアップ、エリクサー
赤	炎のツメ、ファイガボール、ブレイズアップ、エリクサー

攻略法 SORA part ソラ編 『ブリザドレイド』を連発するのが効果的

物理属性や氷属性の技なら、ハデスに与えるダメージを軽減されない。数字の合計が9以上のストックカードで、『ブリザドレイド』をはじめ、コンボや『ブリザガ』などを仕掛けよう。敵のストック技は、数字が0のカードで止めるのが安全だが、攻撃を引きつけてドッジロールでかわすのも手だ。『ブレイズアップ』を使ってきたときは、右下の写真の方法で回避とリロードをしておきたい。



⬆オススメは『ブリザドレイド』の連発だが、敵の技をカードブレイクして仕掛けないと回避されやすい。



⬅敵が使うカードの数字は最高で8なので、9のカードがあると心強い。



⬅敵から離れていれば、『ブレイズアップ』の炎はドッジロールでくぐれる。その合間にリロードゲージのチャージも可能。

攻略法 RIKU part リク編 エネミーカードを活用して戦おう

コンボで攻めるのが有効だが、ハデスのデッキには数字が9のカードがあるうえ、0のカードの枚数も多い。ジャファーのカードの効果を得ておくか、ストックでカードの数字を上げて、カードブレイクされる危険性を減らそう。Dモード時は『ダークファイガ』も使っていくといい。



⬅Dモード発動後にパワーワイルドのカードを使えば、数字が1だったカード3枚で『ダークオーラ』を使用できる。



⬅うまくいけば敵のHPゲージを1本ほど減らせる。しかし、一部の攻撃をかわされて、十分なダメージを与えられないことも。



⬅ハデスの身体が青いときなら、Dモード時のコンボで敵を連続で気絶させる戦法が通用する(→P.451)。

デュエル指南

高速ステップで敵から逃げながら使ってくるカードを見極めよう

デュエルの内容

カウント	7枚	使うカード
タイム	8秒	

間合いを離しながら大きな円を描くように走っていると、ハデスが『火炎放射』や『炎のツメ』を出すために使ったカードがしばらく出現したままになる(リクに接近するまでは攻撃に移らないため)。そのあいだに同じ数字のカードでデュエルを挑もう。ブレイクカウントは7枚と多めだが、数字が0と8のカードさえリロード不能にしていなければ◉ボタンを連打するだけで勝てる。



⬅リクのデッキにない数字のカードを使われたときは、つぎの技を待つか、ストックでカードの数字を調整しよう。



トリックマスター

出現するワールド　ワンダーランド

階ごとのステータス

ソラ編	F2	F3	F4	F5	F6
HP	578	667	746	795	844
AP	8	11	14	16	18
EXP	132	272	311	351	490

リク編	B7	B6	B5	B4
HP	848	922	996	1070
AP	19	21	23	25
EXP	490	530	569	609

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使うカード

共通 0〜8

の出現条件と効果

出現条件 テーブルとイスが消えているときに、敵が使ったカードをカードブレイクする(出現確率:30%)。

効果 テーブルとイスが再出現する。出現するテーブルやイスに当たった敵は2秒ほどよろめく。

歩きながらソラやリクを追いかけ、間合いが近くなると(HPが残り50%未満のときは間合いを問わず)技を2回連続で使ってくる。

トリックマスターの身体で攻撃が当たるのは腹部と頭部の2ヵ所。どちらも高い位置にあり、頭部にコンボの1〜3段目がすべて当たると、HPボール・小×7を落として5秒ほど行動不能になる。ただし、頭部をロックオンしたり攻撃したりできるのは、ソラやリクがテーブルの上にいるときのみ。



⬅バトル開始時はフィールドの中央にテーブルとイスがあり、ソラやリクはテーブルの中央に立っている。



➡床やイスの上からの攻撃は腹部にしか当たらない。トリックマスターを行動不能にしたければテーブルの上に乗ろう。



⬅HPが残り50%を切ったトリックマスターは、間合いが離れていても技を使うようになる。

使う技

アースシェイク

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	無	——

使うカード　共通 1〜8

ソラやリクが床かイスの上にいると使用。両手の棍棒で床をたたき、床全体に地震を起こす。棍棒に触れたときもダメージを受ける。

テーブル破壊

威力補正	属性	特殊効果
×1.2	物理	——

使うカード　共通 8

ソラやリクがテーブルの上にいると使用。両手の棍棒でテーブルとイスを押しつぶす。このときに使うカードの数字は8で固定。

棍棒攻撃(上段)

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	——

使うカード　共通 1〜8

ソラやリクがテーブルの上にいると使用。両手の棍棒を交互に振る。攻撃はテーブルの全域に届くが、空中にいれば当たらない。

棍棒攻撃(下段)

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	——

使うカード　共通 1〜8

ソラやリクが床かイスの上にいると使用。片足立ちで棍棒をかかげ、一気に振り下ろす。棍棒を1回しか振らず、攻撃範囲もせまい。

ファイア

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	炎	——

使うカード　共通 1〜8

HPが残り50%未満のときに、ソラやリクの位置を問わず使用。両手の棍棒を左右に広げてから交差させ、前方へ炎を飛ばしたあと、左右の棍棒から交互に炎を4回飛ばす。炎はソラやリクを追って飛ぶが、テーブルや床に当たると消える。



攻略法 SORA part ソラ編 テーブルの上からコンボを仕掛けろ

トリックマスターの頭部にコンボをフィニッシュまで当てて行動不能にし、そのスキにダメージを与え、ふたたびテーブルに乗り直そう。敵は数字が8のカードをよく使うので、攻撃するときは数字の合計が9以上のストックカードを使いたい。

敵のHPが残り50%を切るまでは、テーブルから落ちないように間合いを離しつつ『ファイア』で攻撃していくのも手。トリックマスターはソラが近くにいないかぎり技を使ってこないので、数字が低いカードでもカードブレイクされずにすむ。



⬆コンボで行動不能にしたら、敵の足元からアタックカードで3〜5回攻撃し、すぐテーブルにのぼろう。



⬅床の上からコンボで攻撃する方法もあるが、ガードアーマーのカードを使わないかぎり、敵に届かないことが多い。



⬅敵の『ファイア』は危険な技だが、急いで敵に接近すれば当たらない。

攻略法 RIKU part リク編 デュエルを狙うもよし頭部を攻撃するもよし

敵の頭部を攻撃して行動不能にするのはリクでも可能だが、ワンダーランドのデッキにあるカードの枚数は少ない。下記の「デュエル指南」を参考にしてデュエルをくり返すほうがお手軽だ。

それでも頭部を攻撃するのなら、テーブルから降りて『テーブル破壊』を使わせないようにしたあと、数字が5のカードを選んだまま待とう。数字が4以下のカードを敵が使ってきたら、すぐにジャンプしてテーブルに乗り、カードブレイクしながら頭部を攻撃すればいい。数字が5以上のカードを使われたときは回避に専念すること。



⬅コンボで攻撃するなら、マレフィセントドラゴンやジャファーなどのカードで攻撃を強化しておこう。



➡カードブレイクが狙えないときは敵の技を回避する。『アースシェイク』は高くジャンプしてかわそう。

デュエル指南

まずはテーブルから降りて数字が5以下のカードを待つ

デュエルの内容

カウント	5枚	使うカード
タイム	6秒	

デュエルを狙うなら、床の上で間合いを離して動作の遅い技を誘い、カードを選ぶ時間をかせぐといい。敵のカードの数字が6以上だったときは、つぎの技を待つのが無難。デュエル開始後は、リロードしたあと数字が5のカードの右側にあるカードを選んで、以降は◎ボタンを連打しよう。これで5のカードが温存され、勝ちやすくなる。なお、デュエル技は最後の一撃しか当たらないが、それでも十分なダメージを与えることが可能だ。



⬅敵が5以下のカードを使ってきたら、すぐに同じ数字のカードを選択。

パラサイトケイジ

出現するワールド　モンストロ



階ごとのステータス

ソラ編	F2	F3	F4	F5	F6
HP	583	653	723	793	863
AP	6	8	10	12	14
EXP	132	272	311	351	490

リク編	B11	B10	B9	B8
HP	713	782	851	924
AP	8	10	11	13
EXP	132	272	311	351

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使うカード

共通 0、3~7

の出現条件と効果

出現条件　敵が使ったカードをカードブレイクする(出現確率：30%)。

効果　10秒間、酸の海と4つの足場が消え、地面があらわになる。そのあいだは、酸のダメージを受けず、敵が『ダークスプレー』と『両手たたき』を使わない。また、敵が行動不能のときに使えば、行動不能になっている時間が数え直しになる。なお、敵の『両手たたき』で小さくなっていた足場は、再出現するときにもとの大きさにもどる。

まったく移動せず、積極的に攻撃したり、こちらの技を待ってカードブレイクを狙ったりしてくる。戦う場所は酸の海で、ソラやリクが酸に触れていると2.7秒ごとに10のダメージを受けてしまう。酸の上では4つの足場が周回しており、乗っていれば酸のダメージを受けずにすむが、しばらく乗っていると足場が一時的に沈む。なお、酸の上でジャンプしてもダメージを受ける間隔は変わらない。

パラサイトケイジは、下記の技を受けると15%の確率で、合計7回カードブレイク(※1)されると100%の確率で、8秒ほど行動不能になる。そのあいだは、何らかの技でダメージを受けるたびにHPボール・小を2個(一部の技では5個)落とす。

パラサイトケイジを行動不能にできる技

- ◆コンボフィニッシュ
- ◆『ファイナルブレイク』『リーサルフレーム』『ラストアルカナム』『ラグナロク』
- ◆炎属性の技(『ファイガ』『ファイアレイド』など)



←酸のダメージでよろめくことはないが、受けるダメージは意外と大きい。敵よりもやっかいな存在だ。



←『両手たたき』で4つの足場を小さくすることもある。小さい足場は乗りにくいかわりに、長時間乗っても沈まない。

※1……数字が0のカード同士のカードブレイクは回数に含まない

使う技

なぎ払い

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	——

使うカード　共通 0、3~7

近距離で使用。左か右の触手を横に振ってなぐる。高い位置にいるか、ある程度離れていれば当たらない。

かみつきタックル

威力補正	属性	特殊効果
×2.0	物理	——

使うカード　共通 0、3~7

やや遠距離で使用。2本の触手で支えた身体を前に突き出してかみつく。横へ逃げるだけで回避可能。

ダークスプレー

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	無	——

使うカード　共通 0、3~7

遠距離で使用。左右の触手で吸い上げた酸を飛ばす。酸の飛ぶ速度は遅いが、狙いが正確で、カードブレイクされても消えずに飛びつづける。酸の海が消えているあいだは使わない。

両手たたき

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	——

使うカード　共通 0、3~7

ある程度ダメージを受けるたびに、近距離で使用。左右の触手を振り下ろし、すべての足場を沈める。足場はすぐに浮かんでくるが、サイズは小さくなり、ソラやリクがずっと乗っても沈まなくなる。酸の海が消えているあいだは使わない。



攻略法 SORA part ソラ編

酸に触れないように位置を変えながら戦う

足場を跳び移りながら敵に近づき、ジャンプしてアタックカードやファイアのカードで攻撃しよう。そのさい、こまめに敵の技をカードブレイクしていけば、敵を行動不能にしたりギミックカードを出現させたりできる。なお、地上でのコンボをはじめ、動作の長い技や動作中に移動する技を使うと、足場から酸の海に落ちてダメージを何度か受けてしまうことがあるので注意。



⬅ギミックカードで酸の海が消えているあいだ、間合いを離すと敵は何もしなくなる。回復やリロードのチャンスだ。



⬅敵に向かってジャンプしてコンボで攻撃したら、足場に降りよう。



⬆『ファイナルブレイク』の連発も有効。酸に触れてしまうが、敵が落としたHPボールで回復できる。

攻略法 RIKU part リク編

数字が7のカードを最大限に活かせ

数字が7のアタックカード(または数字の合計が8以上のストックカード)で敵の技をカードブレイクしてコンボで攻撃しよう。HPを回復したいときは、得られる経験値は減るが、サーチゴーストのカードの効果中にコンボで攻撃すればいい。



⬅Dモード時は、酸の海に落ちずにすむ『ダークブレイク』を使おう。



⬅数字が1〜2のカードは、デュエルを挑むときにも必要ないので、1枚目にストックしてリロード不能にしても問題ない。



⬅『ホーリーバースト』『インヴァースバースト』は、酸に触れずにダメージを与えていけるので便利。

デュエル指南

『ダークスプレー』を使わせて カードを選ぶ時間をかせぐ

デュエルの内容

カウント	5枚	使うカード
タイム	6秒	

敵から離れて『ダークスプレー』を誘い、弾がこちらへ届く前に同じ数字のカードを使うのがオススメ(間に合わないときは隣の足場へジャンプして逃げる)。また、数字が3〜7のカードでコンボを仕掛けるときに、敵が同じ数字のカードを使ってきたら、△ボタンを押してデュエルに持ちこむのも手だ。デュエル自体は、数字が7のカードを5枚とも残してあれば、◎ボタン連打で勝てる。



⬅酸の海に落ちている状態でデュエルをはじめても、勝敗が決まって通常の画面にもどるまでは酸のダメージを受けない。



ブギー

出現するワールド ハロウィンタウン

階ごとのステータス

ソラ編	F2	F3	F4	F5	F6
HP	548	597	646	695	744
AP	7	9	11	13	15
EXP	132	272	311	351	490

リク編	B7	B6	B5	B4
HP	744	792	841	890
AP	18	20	22	24
EXP	490	530	569	609

※『サイコロ』の効果で出現するガーゴイル(→P.417)、ワイトナイト(→P.416)、サーチゴースト(→P.415)のHPとAPはそれぞれの紹介ページを参照(EXPプライズは落とさない)
※『サイコロ』で投げこまれるサイコロのHPは1

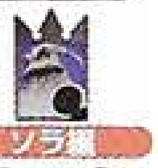
属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使うカード



ソラ編 0〜8

リク編 0,5,6,8,9

の出現条件と効果

出現条件 『サイコロ』をカードブレイクし、そのとき投げこまれたサイコロを壊す(出現確率:ソラ編は50%、リク編は10%)。サイコロを壊せるのは、転がり終わってから2秒が経過するまでのあいだのみ。

効果 柵が下がり切った状態になり、ブギーが下の表の時間だけ行動不能になる。

ギミックカード使用時の柵の状態	ソラ編	リク編
まったく下がっていない	13秒	12秒
1段階下がっている	15秒	14秒
2段階下がっている	17秒	16秒
下がり切っている	19秒	18秒

※ギミックカードを使うときに『サイコロ』をカードブレイクした場合は、柵が1段階下がったあとにブギーを行動不能にする時間が決まる

段差の上から『サイコロ』か『爆発サイコロ』をくり出すが、『サイコロ』の効果が発生しているあいだ(出現したハートレスやギミックが消えるまで)は『爆発サイコロ』しか使わなくなる。

段差の手前と奥は鉄の柵で分断されており、柵があるうちはブギーに攻撃を当てることができない。この柵は『サイコロ』をカードブレイクするたびに1段階ずつ下がり、3段階目で下がり切る仕組みだ。また、ギミックカードを使えば、柵を一気に下げ切ることができる(下の図を参照)。

ブギー戦のおおまかな流れ

ブギーが『サイコロ』か『爆発サイコロ』を使う

↓ 『サイコロ』を3回カードブレイク(※1)して柵を3段階下げるか、ギミックカードを使う

柵が下がり切り、以下の変化が起こる
- ソラやリクも段差の上に乗れるようになる
- ブギーに攻撃が当たるようになる
- ブギーが『引っぱたき』しか使わなくなる

↓ 12秒(※2)が経過する

ブギーがダメージを受けない状態になり、爆発を起こしてソラやリクを強制的に段差から落とす。この爆発に触れてもダメージは受けない

↓ ソラやリクが段差の下に落ちる

柵がもとの状態にもどる

(→ 最初にもどる)

※1……サイコロの目が決まったあとにカードブレイクしても柵は下がらない
※2……柵が下がり切ってから5秒後まで攻撃を当てていなかったときは「最初に攻撃を当ててから7秒」に延長される。また、ギミックカードで柵を下げたときはブギーが行動可能になるまでつぎの段階に移らない(右上を参照)



⬅柵が下がり切るまでは、段差の上に乗ったりブギーにダメージを与えたりすることができない。



➡『サイコロ』をカードブレイクしたときはサイコロが変色し、ダメージを与えれば一撃で壊せる。



使う技

サイコロ

威力補正	属性	特殊効果
―	―	―

使うカード　ソラ編 7　リク編 8

柵があるときに使用。紫色のサイコロを3つ投げる。サイコロは3つとも同じ目で止まり、出た目に応じた効果が発生(下の表を参照)。

『サイコロ』で出たサイコロの目と効果の対応

サイコロの目	出る確率	効果
1	27%	『ノコギリギミック』が発動する
2	16%	ガーゴイルが2～3体出現する
3	12%	ワイトナイトが2～3体出現する
4	25%	『ナイフギミック』が発動する
5	10%	サーチゴーストが2～3体出現する
6	10%	『回復ギミック』が発動する

※ブギーのHPが残り40%未満のときは、どの目が出ても25%の確率でサイコロの目が6に変わって『回復ギミック』が発動する

ノコギリギミック

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	―

円盤状のノコギリが2～4枚出現し(枚数はブギーのHPが少ないほど増加)、床の上をすべりまわる。

ナイフギミック

威力補正	属性	特殊効果
×2.5	物理	―

天井から10本のナイフが現れ、上下に動きながら部屋の端から端まで進む。

回復ギミック

威力補正	属性	特殊効果
―	―	―

天井の装置でブギーのHPを8／60秒ごとに1ずつ回復。

爆弾サイコロ

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	炎	―

使うカード　ソラ編 0、5～8　リク編 5、6、8

柵があるときに使用。オレンジ色のサイコロを3つ投げこむ。サイコロは、ソラやリクに当たるか、少し転がったあとで爆発。

引っぱたき

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	―

使うカード　ソラ編 0～4　リク編 0、9

柵が下がり切ったときに、近距離で使用。右手を横に払うが、その場で攻撃するため遠くには届かない。

攻略法 SORA part ソラ編　ギミックカードを使い敵の動きを止めていく

ブギーの技を確実にカードブレイクできるカードを用意し、柵を下げ切ってから物理属性のコンボで攻撃することをくり返そう。ギミックカードを活用するため、下の写真の手順で戦うといい。



⬅コンボは、カードをストックし、敵から離れた位置で出そう。すると、敵はカードブレイクをあまり狙ってこなくなる。



⬆『サイコロ』をカードブレイクしたら、サイコロを壊してギミックカードを出現させ、手に入れておく。



⬆柵が下がり切るまでカードブレイクをくり返したあと、アタックカードをストックしてコンボで攻撃。



⬆10秒ほど攻撃したらギミックカードを使う。こうすれば、さらに19秒後まで一方的に攻撃できるのだ。

攻略法 RIKU part リク編　数字が0と9のカードをフルに活用しよう

ギミックカードの出現確率は低いものの、ソラ編と同じ戦法が通用する。『サイコロ』と『爆発サイコロ』は、数字が0か9のカードを使えば確実にカードブレイクすることが可能だ。



⬅柵が下がり切ったら、カードをストックしてコンボを仕掛けるか、下記の方法でデュエルを挑むといい。

デュエル指南

敵に近づくことで技を誘い
数字が0か9のカードを使う

デュエルの内容

カウント	5枚	使うカード
タイム	6秒	

柵があるとブギーにデュエル技が当たらない。まずは柵を下げ、数字が0と9のカードをすぐに選べる状態にして近づこう。すると、ブギーは数字が0か9のカードで『引っぱたき』を出してくるので、すぐに離れて回避しつつ同じ数字のカードを使えばいい。デュエル自体は◎ボタン連打で楽勝。



アースラ

出現するワールド　アトランティカ

階ごとのステータス

アースラ

ソラ編	F7	F8	F9	F10
HP	555	594	633	681
AP	17	19	21	23
EXP	1630	1789	1849	2008

リク編	B7	B6	B5	B4
HP	580	620	660	700
AP	16	17	19	21
EXP	1470	1630	1789	1849

アースラの触手

ソラ編	F7	F8	F9	F10
HP	46	49	52	55
AP	18	20	22	24
EXP	0	0	0	0

リク編	B7	B6	B5	B4
HP	83	86	89	92
AP	16	18	20	22
EXP	0	0	0	0

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使うカード

ソラ編 0～8
リク編 2、5、8、9

戦う場所は円形の足場で、アースラは足場の外側から技をくり出す(HPが残り85%を切ると左右へ移動をはじめる)。また、足場のフチに触手を伸ばしていて、それで攻撃してくることもある。

通常、アースラには攻撃が当たらないが、足場に横たわっている触手をすべて倒すと、ダメージを与えられる状態になる。また、ギミックカードの効果中もアースラへの攻撃が可能だ。

アースラ戦のおおまかな流れ

アースラが足場から離れた位置で攻撃してくる

→ 足場に横たわっている触手をすべて倒す → アースラが触手を引っこめて足場に近づいてくる。アースラが「すばしっこい子だね」と言い終えた瞬間から攻撃を当てることが可能 → 14秒が経過する(アースラが技を使っていたときはその終了後)

→ ギミックカードを使う → アースラが行動不能になり、触手を引っこめて足場の上にうなだれる → 8秒が経過する

→ アースラは攻撃が当たらない状態にもどり、足場から離れながら4本の触手を足場のフチに伸ばす。引っこむ前に倒していた触手はHPが満タンになって復活するが、倒していなかった触手のHPは回復しない → (最初にもどる)



←足場に横たわっている触手は、4本のうちのいずれか2本。これらを倒せばアースラに攻撃できるようになるのだ。

の出現条件と効果

出現条件 触手を倒す(出現確率：ソラ編は25%、リク編は20%)。

効果 8秒間、アースラが足場のそばで行動不能になる。また、すべての触手が足場から引っこむ。

使う技

バブルボール

威力補正	属性	特殊効果
×0.3	氷	混乱

使うカード　ソラ編 5～8　リク編 8、9

「消し飛んでおしまい！」と言って、10個の泡を同時に飛ばす。泡はソラやリクを追いかけ、5秒ほどで消えるが、いずれかひとつが当たると残りもすべて当たることが多い。泡の数はアースラのHPが残り70%を切ると12個、残り40%を切ると16個に増える。

トライデントサンダー

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	雷	――

使うカード　ソラ編 0～8　リク編 8、9

「お仕置きの時間だよ！」と言ったあと、ソラやリクの頭上から雷を3回(アースラのHPが残り40%未満だと5回)連続で落とす。落雷に合わせて■ボタンで移動しないと回避は難しい。

トライデントサンダーブレス

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	雷	――

使うカード　ソラ編 7、8　リク編 8、9

HPが残り70%未満のときに使用。大きく息を吸いこんでから、ソラやリクを追うようにビーム状の電撃を4秒間吐きつづける。

触手払い

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	――

使うカード　ソラ編 5～8　リク編 2、5、8、9

触手を軽く横に振る。攻撃範囲はせまいが、動作が速いので回避しにくい。

触手たたき

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	――

使うカード　ソラ編 5～8　リク編 2、5、8、9

触手を足場にたたきつけ、衝撃波を起こす。攻撃の届く範囲はかなり広い。

攻略法 SORA part ソラ編 ひたすらコンボを使い ギミックカードも活用

足場に横たわっている触手を全滅させるか、その過程で入手したギミックカードを使ったのち、近くにきたアースラの頭部にダメージを与えることをくり返そう。ストック技の多くは、頭部に攻撃が届かなかったりダメージを半減されたりしてしまうため、物理属性のコンボを使うといい。カードブレイクされないよう、数字の合計が9以上のストックカードで攻撃していくと安心だ。



⬅使うカードしだいでは、1回のコンボで触手を倒すこともできる。



⬆敵の技はすべてカードブレイクしていこう。長期戦になるのでハイポーションのカードも用意したい。



⬅アースラが接近してきたら「すばしっこい子だね」のセリフを言う途中でジャンプし、コンボを2回くり返す。



⬅さらに数字の合計が9以上のストックカードでコンボを連発。一部の技は届かないが、かまわず攻めよう。

攻略法 RIKU part リク編 カードの数字の低さは エネミーカードでカバー

コンボで攻めていく点はソラ編と同じだが、アースラは数字が8～9のカードをよく使うのに対し、リクのデッキにあるカードの数字は7が最高。むやみに攻めるよりは、数字が0のカードで敵の技をカードブレイクしてコンボを仕掛けたほうがいい。そのときには、マレフィセントドラゴンやジャファーのカードの効果でコンボを強化しよう。

手軽に勝ちたければ、数字が0と7のカード以外をストックカードの1枚目に使ってリロード不能にするのがオススメ。あとは◎ボタンを連打するだけでも、あまり攻撃を受けずに戦っていける。



⬅2枚ある0のカードをどこまで活用できるかが勝敗を左右する。まちがってもリロード不能にしないように。



➡『ホーリーバースト』と『インヴァースバースト』は触手を倒すのに効果的だが、頭部には弾が届かない。

デュエル指南

デュエルをはじめるのが難しく デュエル技を当てるのも難しい

● デュエルの内容

カウント	5枚	使うカード
タイム	6秒	

アースラがよく使うカードは、リクのデッキにあるカードよりも数字が高い。デュエルを挑むには、カードをストックして数字を合わせるか、数字が低いカードを使ってくるのを待つしかない。しかし、せっかくデュエル技を出したとしても、アースラの頭部に当たるケースはまれなので、デュエルは狙わないほうが賢明だ。



⬅ダークボールのカードの効果を得れば簡単にデュエルを挑めるが、1～2回デュエルをするだけで効果が消えてしまう。



フック　出現するワールド　ネバーランド

階ごとのステータス

ソラ編	F7	F8	F9	F10
HP	744	809	874	939
AP	13	14	15	16
EXP	1630	1789	1849	2008

リク編	B11	B10	B9	B8
HP	509	568	617	697
AP	5	6	7	8
EXP	232	392	551	611

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	○	△	×	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	△	×	×	○	×	×	○	○

使うデッキ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12
アタックカード	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11
アタックカード	2	0	0	0	0	0	0	1	2	1	6
マジックカード	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11

エネミーカード：フック →P.370　シーネオン →P.368　パイレーツ →P.368

使う技

×の字振り

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	——

使うカード

近距離で使用。ソラやリクを追いかけ、接近すると×の字を描くように剣を2回振る。1段目が当たったときはそこで動作をやめる。

乱れ突き

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	——

使うカード

HPが残り40%未満のときは、『突進突き』がこの技に変化。ソラやリクに近寄り、さまざまな方向に突きを合計5回くり出す。

突進突き

威力補正	属性	特殊効果
×0.8	物理	——

使うカード

近距離で使用。その場で剣を2回突き出して攻撃したあと、前に踏みこみながら3回目の突きを放つ。

連続振り払い

威力補正	属性	特殊効果
×1.2	物理	——

使うカード

近距離で使用。その場で剣を左右に3回振る。最後の1回は斜め上に振るため、攻撃が高い位置まで届く。

剣や爆弾による技を連発してくるうえ、走ってソラやリクを追いまわす。このバトルでは、フィールド(海賊船)全体が不安定に揺れているが、それが影響するのは『バレルブラスト』で出現したタルの転がる方向くらいで、各キャラクターの移動速度はとくに変わらない。



⬅近距離では剣をすばやく振ってくるため、間合いを離しながら戦わないとダメージを受けやすい。



➡カードの数字を変えるエネミーカードも使ってくる。とくに、カードの数字を0にするパイレーツのカードは危険だ。



⬆ストック技は2種類あり、数字の高いカードで『バレルブラスト』を仕掛けてくることのほうが多い。





使う技

プレゼント爆弾

威力補正	属性	特殊効果
×2.0	炎	——

使うカード

間合いを問わず使用。プレゼントの箱に似せた爆弾を5個バラまく。爆弾は何かに当たると爆発する。

バレルブラスト

	威力補正	属性	特殊効果
タル	×2.0	炎	——
剣	×1.5	物理	——

使うカード ＋ ＋

間合いを問わず使用。高台の上に跳び乗り、横に並べた6個のタルを端から順に落とす。タルはフィールドの傾きに合わせて前後に転がっていくが、「転がりはじめてから約25秒が経過する」「ソラかリクかフックに当たる」「ほかのタルの爆発に巻きこまれる」のいずれかの条件を満たすと爆発する。一方、フックはタルを落とし終えたあとに「高台の上で待機→高台から降りてソラやリクを追う→接近したら剣で攻撃」を2回くり返すが、タルにぶつかると攻撃が中断されてタルも消える。

コンボ&プレゼント

	威力補正	属性	特殊効果
剣	×1.5	物理	——
爆弾	×2.0	炎	——

使うカード ＋ ＋

HPが残り40%未満のときに、近距離で使用。その場で剣を振りまわし、前に踏みこんで突きを2回出したあと、プレゼントの箱に似せた爆弾を8個バラまく。



バレルブラスト

攻略法 SORA part ソラ編 敵のカードブレイクを警戒しながら戦おう

フックから離れながら『ファイガ』や『ファイアレイド』を連発するのが有効。それらの技を出すためのカードが足りないときは、『ファイナルブレイク』や『ソニックレイヴ』などのストック技や、物理属性のコンボで攻めよう。念のため、HPを回復するためのカードも用意しておきたい。

フックがパイレーツのカードの効果を得たときは、使ってくるカードの数字が0に変わるので、先に技を出すのは危険。パラサイトケイジのカードで効果を消すか、遠距離から敵の技をカードブレイクして1回だけ攻撃する方法で戦おう。



⬅こちらの技はカードブレイクされやすい。たとえジャファーのカードを使っても、効果中にフックを倒すのは困難だ。



➡敵は数字の高いカードでストック技を出すことが多い。カードブレイク用に数字が0のカードを何枚か用意すること。

攻略法 RIKU part リク編 数字が0のカードをメインに使っていく

数字が0のアタックカードでフックの技をカードブレイクし、そのままコンボフィニッシュまで攻撃するといい。何度かダメージを受けることがあるので、下記の方法でデュエルを狙うのが安全だ。



⬅Dモード時にコンボで攻撃すれば、2段目で敵が気絶するため、コンボフィニッシュをカードブレイクされにくい。

デュエル指南

敵がパイレーツのカードを使えば
以降は好きなだけデュエルを挑める

デュエルの内容

カウント	5枚	使うカード
タイム	6秒	

大きな円を描くように走れば、フックの技をかわせるうえ(ストック技をのぞく)、同じ数字のカードを選ぶ時間もかせげる。フックがパイレーツのカードの効果を得ているときなら、敵の技に対して数字が0のカードを使うだけで、確実にデュエルを挑めるのだ。デュエルに勝つためにも、数字が0と9のカードはリロード不能にしないでおこう。



⬅パイレーツのカードの効果を得たフックは、使うカードの数字が0に変わる。その効果が切れる前にデュエル技で倒そう。

マレフィセントドラゴン

出現するワールド　ホロウバスティオン



移動せずに向きを変えながら炎や地震などで攻撃してくる。身体はとても大きいが、ソラやリクの攻撃が当たるのは頭部だけで、高い位置まで届く技でしかダメージを与えられない。『ファイガブレス』や『ファイラボール』を使ってきたあとは、地面に炎が広がり、以降は技をカードブレイクしても25秒間は炎が消えずに残る。ソラやリクがこの炎に触れると、技を使っているときでもダメージを受けてしまう(技の動作は中断されない)。



⬅炎を吐かれる前にカードブレイクしないと炎が広範囲に広がり、ソラやリクは自由に行動できなくなる。



➡その場を動かないものの、フィールド全域に届く技をよく使ってくるため、どんなに間合いを離しても安全ではない。



⬅数字が0のカードを使ってくるときもあるが、これでカードブレイクを狙ってくることはあまりない。

階ごとのステータス

ソラ編	F7	F8	F9	F10
HP	1041	1090	1148	1207
AP	18	20	22	24
EXP	1630	1789	1849	2008

リク編	B12
HP	600
AP	8
EXP	173

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使うカード

共通 0~8

の出現条件と効果

出現条件 敵が使ったカードをカードブレイクする(出現確率：ソラ編は30%、リク編は20%)。

効果 近くに浮遊床が出現。上に乗ると、左スティックで前後左右に移動できる。浮遊床の上でもジャンプしたり技を使ったりすることは可能だが、◉ボタンでの移動は専用のものになる(写真参照)。浮遊床は、乗らずにいると約8秒で消えてしまうが、乗ればその時点から約17秒後まで消えなくなる。



⬅◉ボタンを押すと、移動速度がアップするうえ、動作中は敵の攻撃が当たらなくなる。

使う技

かみつき

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	——

使うカード 共通 0~8

首をすばやく振って4回連続でかみつく。遠くには届かない技だが、間合いが遠くても使うことがある。

テイルスピン

	威力補正	属性	特殊効果
尻尾	×1.4	物理	——
地震	×1.0	物理	——

使うカード 共通 0~8

真上に跳ねて横に1回転しながら尻尾で攻撃し、着地時にはフィールド全域に地震を起こす。地震は空中にいれば当たらないが、尻尾は高い位置まで届く。

ファイガブレス

	威力補正	属性	特殊効果
炎	×1.2	炎	——
地震	×1.0	物理	——

使うカード 共通 0~8

闇の炎を吐き出す。そのバリエーションは以下の3種類。

●前方ブレス
真正面に炎を吐く。炎は扇状に広がりながらフィールドの端まで進んでいく。

●左右ブレス
首を左から右へ振りつつ炎を吐く。攻撃範囲は広いが、遠くまでは届かない。

●振りまわしブレス
前脚を持ち上げたまま、首を左右に振って炎を吐き、さらに地面を踏んで地震を起こす。炎はフィールドの端まで届くことがある。

●使う技

コンボシェイク

威力補正	属性	特殊効果
×0.8	無	——

使うカード 共通 0~8

左右の前脚で交互に地面を踏み、地震を起こして攻撃。通常は2回で攻撃をやめるが、ソラやリクが横や背後にいるあいだは、少しずつ向きを変えながら何度も地震を起こす。地震はジャンプするかフィールドの端まで逃げれば回避可能。



アースシェイク

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	——

使うカード 共通 0~8

前脚を持ち上げ、地面を踏んで地震を起こす。『コンボシェイク』とちがい、攻撃がフィールドの全域に届く。

ファイラボール

威力補正	属性	特殊効果
×1.2	炎	——

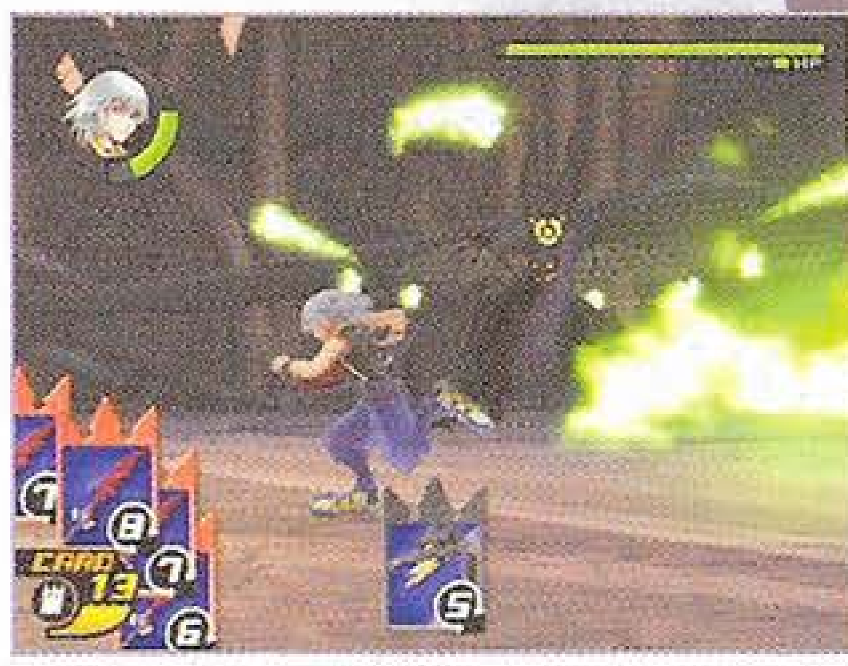
使うカード 共通 0~8

HPが残り50%未満のときに使用。上空に8つの火の玉を出現させ、ソラやリクのいる場所へひとつずつ飛ばす。火の玉が地面に落ちると、あたりに炎が散らばる。

コンボシェイク



ファイラボール



攻略法 SORA part ソラ編 敵の左側面にまわりコンボで攻めまくれ

近くに炎があると戦いにくいので、数字の合計が9以上のストックカードを使って、敵の技をすべてカードブレイクしていきたい。もし炎に囲まれてしまったら、ジャンプをくり返すか、『グライド』で飛ぶか、ギミックカードの効果で出現した浮遊床に乗って、別の場所へ逃げよう。

敵にダメージを与えるときは、コンボや『ファイナルブレイク』など、攻撃が高い位置まで届く技を使うこと。また、敵の左側面にいれば、たとえ『かみつき』で攻撃されても1~2段目の攻撃はこちらに届かず、いきなりダメージを受けずにすむ。



⬅敵はバトル開始時に炎を吐くこともある。阻止するため、0か9のカードをデッキの先頭に入れておこう。



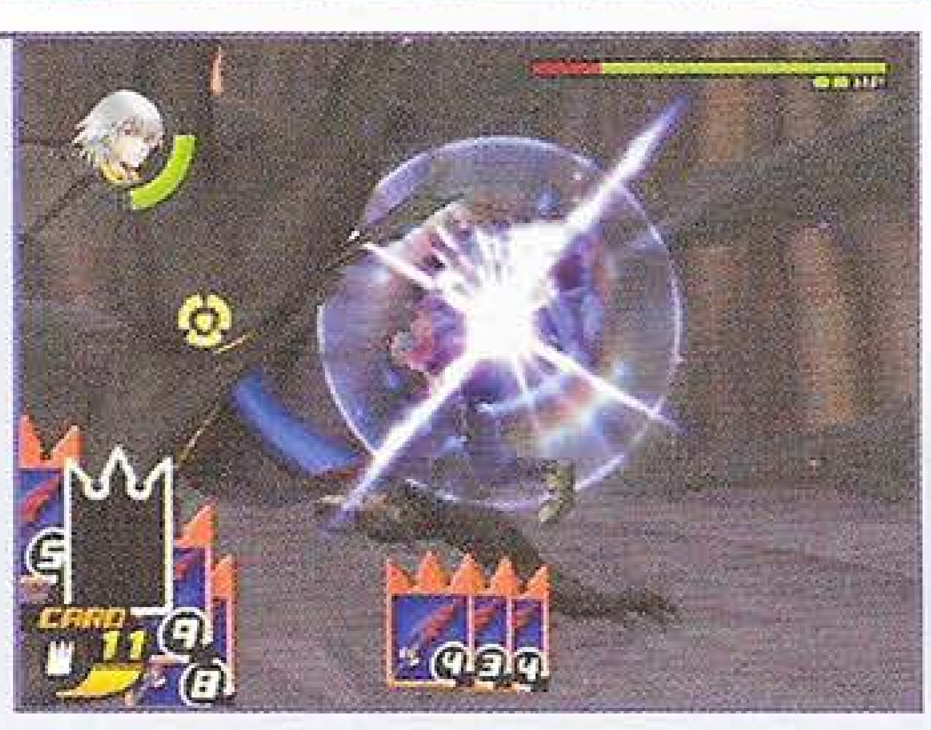
⬆敵の真正面で戦うよりは、左側面にいたほうが攻撃を受けにくい。間合いも少し離しておくと安全。



⬅『グライド』を覚えていれば、炎を飛び越えやすくなる。

攻略法 RIKU part リク編 ◎ボタン連打でも負けることはまずない

この時点のリクはDモードやデュエルを利用できず、HPの回復手段もない。とはいえ、デッキには数字の高いカードが多いので、敵の左側面にまわりこんでからコンボを連発するだけで簡単に勝てる。敵が数字の高いカードを使ってきたら、△ボタンを連打してストックカードで反撃しよう。



⬅5以下のカードは、ほかのカードと一緒にストックして使うといい。



ダークサイド

出現するワールド　デスティニーアイランド

階ごとのステータス

ソラ編	F12	リク編	B3
HP	640	HP	950
AP	28	AP	28
EXP	3200	EXP	2827



属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使うカード

共通 0～8

の出現条件と効果

出現条件 『ダークパンチ』で出現したシャドウを全滅させる(出現確率：100%)。

効果 約17秒間、ダークサイドの正面にある地面が階段状にせり上がり、そのあいだはダークサイドが行動不能になる。

移動せず向きも変えずに、無属性の技を下記の順番で使ってくる。ソラやリクの技はダークサイドの頭部か左右の手首にしか当たらないうえ、手首に当たったときはダメージを半分にされてしまう。頭部を攻撃するには、ギミックカードを使って足場を作ることが必要だ。

ダークサイドが技を使う順番

バトル開始 → ダークパンチ → ダークホーミング → 衝撃波 → 闇の球体 → ダークパンチ



⬅たとえバトルフィールドの端まで逃げても、弾を飛ばす技や衝撃波を起こす技でダメージを与えてくる。



⬆ギミックカードを使うと、地面が盛り上がって階段状に変化。ジャンプでのぼれば敵の頭部に接近できる。

使う技

ダークパンチ

威力補正	属性	特殊効果
×1.8	無	—

使うカード 共通 7、8

右手の拳を地面のなかに打ちこむ。技の動作はこれで終了となり、使ったカードも消えるが、その直後に地中からシャドウが1～3体(ダークサイドのHPが残り30%未満のときは3～5体)出現。約15秒が経過するかギミックカードを使うと、出現していたシャドウは強制的に消える。

ダークホーミング

威力補正	属性	特殊効果
×1.6	無	—

使うカード 共通 2、3、6～8

両ヒザを地面につき、腹部の穴から複数の誘導弾を3～4回連続で撃つ。通常は「2発→4発→6発」の順に撃つが、HPが残り50%未満のときは「4発→4発→6発→6発」に増加。弾は的確にソラやリクを追ってくるものの、飛んできた弾の横を通り抜けるように◉ボタンで移動すれば回避できる。

衝撃波

威力補正	属性	特殊効果
×1.4	無	—

使うカード 共通 0～8

右手を振り下ろして地面をたたき、フィールドのほぼ全域に衝撃波を起こす。空中にいれば当たらないが、間合いが近いと、振り下ろした右手が当たってしまう。

闇の球体

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	無	—

使うカード 共通 6、8

左手を地中に入れ、取り出した球体を真上に飛ばす。球体は上空で分裂し、さまざまな場所に降りそそぐ。地中に入れるときの左手にも攻撃能力がある。



攻略法 SORA part ソラ編 ギミックカードを効率よく入手&使用

ダークサイドの手首を攻撃しても、ダメージを半分にされてしまうので、右記の手順で頭部にコンボを当てていこう。マレフィセントドラゴンのカードを使ったあと、コンボの1〜2段目はパンプキンヘッドかラストリゾートのカード、コンボフィニッシュはトレジャーオブシーのカードで出すのがオススメ。また、カードブレイク用に、数字が0か9のカードをデッキに入れておくこと。



⬅ギミックカードを入手するために、ダークサイドが技を出す順番を覚え、『ダークパンチ』はカードブレイクしないように。



⬅頭部を攻撃するときはカードブレイクされる心配がない。数字は低くてもいいので、強いアタックカードを使っていこう。

ダークサイドを効率よく倒す手順

『ダークパンチ』で現れたシャドウを全滅させ、出現したギミックカードを拾う。『ダークパンチ』は、バトル開始時の間合いまで離れていれば当たらない

↓

ギミックカードを下の写真の位置で使い、頭部へ一気に近づく



⬅敵の少し前方にある亀裂の内側でギミックカードを使えば、いきなり段差の最上段に乗れる。

↓

ダークサイドがよろめく動作を終えたら、◉ボタン連打でコンボを当てる。よろめく動作の最中にコンボを仕掛けると、自動的にジャンプして足場から落ちてしまうので注意

↓

ギミックカードの効果が切れたら、『ダークパンチ』の順番になるまでカードブレイクをくり返す(通常は3回)

攻略法 RIKU part リク編 数字が0のカードを選ぶ速さがポイント

シャドウのHPが高いものの、ソラ編と同じ戦法が通用する。ダークサイドの技をすばやくカードブレイクするため、数字が0のカードをショートカットに設定しておき、カードブレイクしたらすぐにカードをリロードするようにしよう。Dモード発動後も、戦いかたは変えなくていい。



⬅頭部には『ホーリー(インヴァース)バースト』による攻撃も有効。

デュエル指南

強力なデュエル技を出せるものの攻撃が当たらずに終わることもある

デュエルの内容

カウント	7枚	使うカード
タイム	8秒	

ダークサイドの技は動作が遅いうえに、カードの出現時間が長いので、同じ数字のカードを選ぶことはそれほど難しくない。デュエル開始後も、◉ボタン連打で簡単に勝てるはずだ。

最大の問題は、デュエルがはじまった瞬間にダークサイドが直立した姿勢をとり、頭部や手首の位置が高くなること。場合によっては、せっかく出したデュエル技が当たらないケースもあるので、デュエルはとくに狙わなくていいだろう。



⬅デュエル技は手首にしか届かないため、かならずダメージが半分に。



アクセル

出現するワールド　1回目：1階出口ホール　2回目：忘却の城（13階）

階ごとのステータス



ソラ編	F1	F13
HP	420	1460
AP	5	19
EXP	75	6225

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	吸収	○	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	△	×	×	○	×	×	△	○

使うデッキ

1回目

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	1	0	1	1	2	1	1	0	0	0	7
	0	2	0	2	1	2	0	0	0	0	7

2回目

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	5	1	1	0	3	0	3	3	4	6	26
	5	1	1	0	3	0	3	3	4	6	26
アイテムカード	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2

エネミーカード　レッドノクターン →P.368　アクセル →P.371

ソラ編でのみ戦う。バトルは2回あるが、どちらの場合でも、軽いステップやワープで移動しつつ、近距離では『連続攻撃』、遠距離では『スロウ＆キャッチ』をくり出す。ストック技はどんな間合いでも積極的に使ってくるが、『ファイアカッター』は2回目のバトルでしか使わない。カードのリロード中は基本的にその場を動かず、ソラが近づいたり技を仕掛けたりするとワープで逃げる。



⬅自由に動ける状態のアクセルに攻撃しても、ワープで逃げられるか、カードブレイクで止められることが多い。



➡アクセルがワープするとロックオンが解除されるが、『スロウ＆キャッチ』でワープしたときだけは解除されない。



⬆2回目のバトルでは、デッキに数字が0のカードが多く、積極的にカードブレイクを狙ってくる。

使う技

連続攻撃

威力補正	属性	特殊効果
×0.6	物理	―

使うカード

ソラに走り寄り、横に回転しながら武器で3回攻撃したあと、両手の武器を右側→左側→左右同時の順に投げつける。合計6回も攻撃する技だが、1回でも空振りすると、その時点で技を中断してしまう。動作の途中で武器が炎をまとうが、攻撃の属性は物理のまま。

スロウ＆キャッチ

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	―

使うカード

武器を投げると同時にその飛び先へワープし、投げた武器をつかむ。ソラの高さに合わせて武器を投げる角度を変えるため、ジャンプでかわすのは難しい。投げた武器は炎をまとうが、属性は炎ではなく物理。

ファイアウォール

威力補正	属性	特殊効果
×3.0	炎	―

使うカード　＋　＋

フィールドの中央にワープしたあと、「燃えろ！」か「炎に焼かれろ！」と叫びながら、炎の壁をフィールドの端まで広げる。ジャンプやドッジロールでも回避できないうえ、間合いが近いときは攻撃が2回連続で当たることが多い。

● 使う技

ファイアカッター		
威力補正	属性	特殊効果
×0.6	炎	——

使う カード

2回目のバトルでのみ使用。炎をまとった武器を投げつけるが、アクセルの残りHPによって、攻撃方法が以下のようにちがう。

●HPが残り50%以上

「ちょい本気だ！」などと言い、両手の武器を同時に投げる。投げた武器は何度も交差しつつ飛んでいく。

●HPが残り50%未満

「まだ終わらんぜ！」などと叫んで、頭上に4つの武器を浮かばせたあと、ソラめがけてほぼ同時に飛ばす。武器はソラの前後を往復するように飛んだのち消滅するが、場合によっては攻撃が10回以上も当たる。

エリクサー		
威力補正	属性	特殊効果
——	——	——

使う カード

全アタックカードと全マジックカード（リロード不能だったカードも含む）を瞬時にリロードする。



ファイアカッター（HP50%以上）



ファイアカッター（HP50%未満）

攻略法 SORA part ソラ編 【1回目】特別な戦法は必要ない

このときのアクセルは弱く、ひたすらコンボで攻めるだけで勝てる。敵が『ファイアウォール』を使ってきたら、0のカードか数字の合計が高いストックカードで止めよう。ただし、このバトルでは受けるダメージが小さいので、回復手段さえあれば『ファイアウォール』を受けても問題ない。



⬅数字の高いカードでカードブレイクしながら攻めていくのが理想。

攻略法 SORA part ソラ編 【2回目】氷属性で攻めよう

アクセルは氷属性のダメージを軽減できず、フリーズ状態も防げない。また、ソラが背後にいるとあまり技を使わないので、以下の方法で戦うのが有効だ。いずれにしても、カードブレイク用に数字が0のカードは多めに用意しておこう。

●『フリーズ』の連発で行動を封じる

ひたすら『フリーズ』を当て、行動を封じたまま倒す。最初の『フリーズ』を使うときは、カードブレイクされないように『スタンインパクト』で気絶状態にしておくといい（→P.450）。

●遠くから『ブリザガ』を当てていく

ブリザドのカードを、数字の合計が10以上になるようにストックし、敵の技をカードブレイクしてから攻撃することをくり返す。『ブリザドレイド』でも代用できそうだが、効率は良くない。

●背後からストック技を連発する

まずは、敵の技をカードブレイクして『ファイナルブレイク』や『ソニックレイヴ』で攻撃。以降は、敵がよろめいているスキに背後か側面から同じ技で攻撃することをくり返す。



⬅手軽なのは『ブリザガ』の連発。ブリザドのカードを総動員しよう。



➡『連続攻撃』を仕掛けられても、2段目か3段目を受けた直後に◉ボタンを連打すれば、ドッジロールで逃げられる。



⬅アクセルのストック技は回避が難しいかわりに、攻撃に移るまでの時間が長い。数字が0のカードで確実に止めよう。



ラクシーヌ

出現するワールド	
1回目	6階出口ホール
2回目	12階出口ホール

階ごとのステータス



ソラ編	F6	F12
HP	920	1570
AP	6	15
EXP	1925	5963

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	吸収	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	△	×	×	○	×	×	△	△

ソラ編でのみ戦う。近距離では『連続攻撃』を、遠距離ではそれ以外の技をくり出す。HPが減ると『テレポートラッシュ』も使いはじめるうえ、『連続攻撃』のかわりに強化版の『アングリーラッシュ』を仕掛けてくる。2回目のバトルでは、使ってくるストック技が増え、一部の技の威力がアップする。



⬆使う技には雷属性のものが多く、与えるダメージ量をイエローオペラのカードで増やしてくることも。



➡ラクシーヌのデッキには、数字が0や9のカードが多くあり、それらでソラの技を頻繁にカードブレイクしてくる。



⬅2回目のバトルでは、ステータスが大幅に強化され、使用できるストック技が1種類増える。

使うデッキ

1回目

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	12
アタックカード	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	12
マジックカード	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	12
アイテムカード	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2

エネミーカード：イエローオペラ →P.368

1回目

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	3	1	1	1	2	2	2	2	3	3	20
アタックカード	3	1	1	1	2	2	2	2	3	3	20
マジックカード	3	0	0	0	2	2	3	3	3	3	19
アイテムカード	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2

エネミーカード：イエローオペラ →P.368　ラクシーヌ →P.372

使う技

連続攻撃

威力補正	属性	特殊効果
×0.8	物理	——

使うカード

走ってソラに近づき、左手のナイフを右へ払い、さらに右手のナイフを振り上げる。ドッジロールで回避できるが、ラクシーヌは2段目の攻撃を出すときも接近してくるため、再度ドッジロールでかわす必要がある。

アングリーラッシュ

	威力補正	属性	特殊効果
ナイフ	×1.0	物理	——
雷	×1.0(※1)	雷	——

※1……2回目のバトルでは「×1.2」

使うカード

HPが残り50%未満のときに、『連続攻撃』のかわりとして使用。「薄情者！」などと言いながらナイフを4回連続で振ったあと、上空に跳んで雷を落とす。ナイフによる連続攻撃は当たるペースが速く、途中で逃げることはできない。

●使う技

ナイフスロー		
威力補正	属性	特殊効果
×0.8	雷	—

使うカード

「消えな！」と叫び、4本のナイフを同時に投げることを2回くり返す。1回目のナイフを投げる前にバック転をして、時間差で攻撃してくるケースもある。投げたナイフは左右に広がるように飛ぶが、ジャンプしているソラには当たらない。



サンダラ		
威力補正	属性	特殊効果
×1.6	雷	—

使うカード

「いかずちよ！」などと叫び、ソラの周辺に無数の雷を落とす。ドッジロールでも回避は難しい。

メガヴォルト		
威力補正	属性	特殊効果
×1.4	雷	—

使うカード

「終わりよ！」などと言って上空から8本のナイフを地面に投げ、前方の広範囲に雷を落とす。雷は2〜3回連続で当たることが多い。

テレポートラッシュ		
威力補正	属性	特殊効果
×1.0（※2）	物理	—

※2……2回目のバトルでは「×1.2」

使うカード

「いい加減、目ざわりよ！」などと叫んだあと、ソラの近くにワープしてはナイフで2度攻撃することを10回くり返す。タイミングよくドッジロールを使っていけば最後まで回避できる。

ブレイドストーム		
威力補正	属性	特殊効果
×1.4	雷	気絶

使うカード

2回目のバトルで使用。「耐えてみな！」と叫び、8本の電撃をフィールド内に張りめぐらせ、雷がソラに当たると空中にしめ上げて1秒間隔でダメージを4回与える。カードブレイクされなかったときは、最後にソラを気絶状態にする。

エリクサー		
威力補正	属性	特殊効果
—	—	—

使うカード

全アタックカードと全マジックカード（リロード不能だったカードも含む）を瞬時にリロードする。

攻略法 SORA part ソラ編 【1回目】ストック技で攻めよう

ラクシーヌは、物理属性と無属性のダメージを軽減できない。数字の合計が10以上になるようにカードをストックし、物理属性か無属性の攻撃を仕掛けよう。使用する技は、『ファイナルブレイク』や『ソニックレイヴ』に加え、属性を持たない『リーサルフレーム』がオススメだ。

一方、ラクシーヌがストック技を使ってきたら、数字が0のカードで確実に止めること。ただし、『メガヴォルト』はフィールドの端にいれば大ダメージを受けずにすむので、あえてカードブレイクせずにリロードゲージをチャージする手もある。



⬅『ファイナルブレイク』などを連発するのが有効だが、途中で反撃される場合もあるので、HPの回復手段は忘れずに。



➡数字が0のカードで敵の技を止めても、直後にカードブレイクで反撃されることが多い。事前に間合いを離しておこう。

攻略法 SORA part ソラ編 【2回目】フックのカードを活用

数字が0のカードを多めに用意しておけば、1回目のバトルと同じ戦法が通用する。より安全に戦いたいなら、フックのカードをデッキに入れておき、バトルの開始直後に使うのがオススメ。フックのカードの効果中は、雷属性のダメージを半減できるうえ、ソラのHPが2以上あればどんなにダメージを受けてもHPが1残るのだ。



⬅『ソニックレイヴ』や『リーサルフレーム』は敵に反撃されにくい。



⬅フックのカードの効果中は、敵がイエローオペラのカードを使っていても、受けるダメージ量は本来の値より少なくなる。



➡『スタンインパクト』と『フリーズ』を交互に当てる戦法でも簡単に勝てる（→P.450）。カードがあれば狙ってみよう。



リク=レプリカ

出現するワールド （下記参照）

リク=レプリカが出現するワールド

ソラ編	出現するワールド
1回目	7階出口ホール
2回目	8階出口ホール
3回目	11階出口ホール
4回目	12階出口ホール

リク編	出現するワールド
1回目	地下8階出口ホール
2回目	トワイライトタウン

階ごとのステータス

ソラ編	F7	F8	F11	F12
HP	1250	1250	1350	1600
AP	8	8	10	13
EXP	2175	3025	5700	6225

リク編	B8	B2
HP	1200	1350
AP	8	10
EXP	1675	5900

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	△	×	×	○	×	×	△	△

すばやく走って間合いを詰め、ソウルイーターによる技をくり出すほか(ストック技は遠距離でも使う)、数字が0のカードによるカードブレイクも積極的に狙ってくる。ソラ編でもリク編でも何回か戦うが、回を重ねるごとに基本技が強化され、使うストック技の種類が増えていく。

ちなみに、どのバトルでも、シャドウのカードで自分のカードの数字を上げてくることが多いが、そのあいだは数字が0のカードが1のカードになるため、こちらのストック技がカードブレイクされにくくなるといったメリットが得られる。



←基本技の動作が速く、◉ボタンによる移動でかわしたりカードブレイクで止めたりするのは難しい。

使うデッキ

ソラ編1回目

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	2	1	0	2	2	2	2	1	0	1	13
	2	1	0	2	2	2	2	1	0	1	13
	0	2	0	0	1	3	1	0	2	0	9
アイテムカード	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2

エネミーカード：シャドウ →P.367

ソラ編2回目　リク編1回目

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	2※1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	15※2
	2※1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	15※2
	2	2	0	2	1	3	0	0	2	0	12
アイテムカード	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2

エネミーカード：シャドウ →P.367

※1……リク編1回目では1枚
※2……リク編1回目では14枚



ソラ編3回目

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	2	1	1	2	3	3	2	1	1	2	18
	3	0	0	0	3	3	0	0	0	2	11
	0	2	0	0	3	3	0	0	2	0	10
	0	1	2	3	2	3	2	2	1	2	18
アイテムカード	0	0	0	0	1	2	1	0	0	0	4

エネミーカード：シャドウ →P.367

ソラ編4回目　リク編2回目

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	3	1	1	2	2	2	1	1	3	4	20
	3	1	1	2	2	2	1	1	3	4	20
	0	1	1	1	2	2	2	1	1	0	11
	1	2	2	3	3	3	1	2	2	1	20
アイテムカード	0	0	0	0	1	2	1	0	0	1	5

エネミーカード：シャドウ →P.367　リク →P.371



使う技

縦振り

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	—

使うカード

軽くジャンプして剣を振り下ろす。ソラ編2～4回目とリク編2回目では、振った剣から左右の斜め前方に衝撃波を走らせ、剣と衝撃波で同時に攻撃する。技自体をカードブレイクで止めても、衝撃波は消えない。

連続振り

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	気絶

使うカード

その場で剣を斜めに振り下ろしたのち、すばやく前へ踏みこんで突きを放つ。2段目の攻撃がソラやリクに当たると、25%の確率で気絶状態にする。ソラ編3～4回目とリク編2回目では、1段目を出すときに、振った剣から光の輪を飛ばす。

振り払い

威力補正	属性	特殊効果
×1.2	物理	—

使うカード

片足でスピンしながら剣を横に振る。攻撃が2回連続で当たることもあるが、移動せずに剣を振るため、遠くまでは届かない。

兜割り

威力補正	属性	特殊効果
×0.4	無	—

使うカード ＋ ＋

「高くジャンプして上空からソラやリクめがけて急降下→剣で地面を突いて周囲に衝撃波を放つ」を3回くり返し、その直後に闇の柱をいくつも噴出させる。衝撃波は1～2回、闇の柱は3～5回連続で当たることが多い。

ダークファイガ

威力補正	属性	特殊効果
×3.0	無	—

使うカード ＋ ＋

左手に闇の力をこめ、「落ちろ！」などと叫んで弾を飛ばす。弾はソラやリクを高速で追いかけるが、急角度では曲がれないため、弾とすれちがうように◉ボタンで移動すれば回避できる。

ダークオーラ

威力補正	属性	特殊効果
×2.0(※3)	無	—

※3……リク編では「×1.0」

使うカード ＋ ＋

「いくぞ！」と叫んで闇のオーラをまとい、フィールド内を高速で横断しながら剣で突くことを6回くり返す。その直後には「終わりだ！」のかけ声とともに上空から剣で攻撃し、あたりに闇の柱を噴出させる。

エリクサー

威力補正	属性	特殊効果
—	—	—

使うカード

全アタックカードと全マジックカード(リロード不能だったカードも含む)を瞬時にリロードする。





攻略法 SORA part ソラ編 【1回目】強引に攻めていい

この時点のリク＝レプリカは、ステータスが低いうえにカードブレイクも狙ってこない。間合いを離しながらカードをストックし、コンボを仕掛けていくだけで勝てるはずだ。可能なら『ファイナルブレイク』などのストック技も使おう。



⬅敵の基本技をかならずカードブレイクするためにも、コンボは数字の合計が10以上のストックカードで出したほうがいい。

攻略法 SORA part ソラ編 【2回目】カードブレイクに注意

ステータスは1回目のバトルと同じだが、ソラの技をカードブレイクで止めてくる確率が急に高くなる。デッキにジャファーのカードを入れ、バトルの開始直後に使ってからひたすら攻撃し、敵に数字が0のカードをムダづかいさせておこう。

このバトルから、リク＝レプリカは『兜割り』を使いはじめる。『兜割り』に対しては、1～2段目の攻撃をドッジロールでかわし、3段目の攻撃は敵から離れるように大きくジャンプをすれば、あまりダメージを受けずにすむ。数字が0のカードで止められないときは、この方法で回避すること。



⬅リク＝レプリカに数字が0のカードを何枚か使わせておけば、ソラの技をカードブレイクされる危険性がグッと減る。



➡ジャファーのカードの効果を得てから『ファイナルブレイク』を連発すると、敵のHPが残りわずかになるまで反撃されない。

攻略法 SORA part ソラ編

【3～4回目】強いストック技が必要

1～2回目のバトルとちがい、『連続振り』で光の輪を飛ばしてくる。この技を近くで使われると、剣と光の輪の両方を受け、HPが激減してしまうので、接近戦はひかえたほうがいい。敵の近くにいる時間が長い『ファイナルブレイク』は使わずに、離れた位置から『ソニックレイヴ』『リーサルフレーム』『ファイガ』『ブリザガ』などで攻撃していこう。下のコラムの手順で『スタンインパクト』と『フリーズ』を交互に当てるのも有効だ。



⬆『ファイガ』や『ブリザガ』で敵を遠ざけ、ストック技を数字が0のカードで止めればラクに勝てる。

COLUMN コラム 「気絶&フリーズデッキ」を使い、無傷で敵に勝とう

ボス敵には、気絶とフリーズの特殊効果を両方とも防げないものがいる。それらの敵に『スタンインパクト』と『フリーズ』を交互に使えば、行動を封じつつ大ダメージを与えることが可能。右記のようなデッキを組み、◬ボタン連打で攻撃していこう(エリクサーのカードを使うときは◉ボタンを押す)。なお、『スタンインパクト』以外にも気絶の特殊効果を持つ技はあるが、それらは攻撃前後のスキが大きく、この戦法には不向きだ。

「気絶&フリーズデッキ」が通用するボス敵

名前	倒すのに必要な『フリーズ』の回数
アクセル(2回目)	14回
ラクシーヌ(2回目)	11回
リク=レプリカ(3回目)	9回
リク=レプリカ(4回目)	11回
マールーシャ(1回目)	21回

※『フリーズ』を習得する(1回目のヴィクセンを倒す)前に戦うボス敵は除外している



⬅『フリーズ』は攻撃前のスキが大きいので、カードブレイクされないように敵を気絶状態にしてから使う。



⬅『スタンインパクト』は威力の小さい技だが、フリーズ状態の相手には大ダメージを与えられる(→P.398)。

サンプルデッキ〔合計CP:570〕



『スタンインパクト』を使うためのカードは、アタックカードのなかでCPがもっとも低いキングダムチェーンにしよう。

『フリーズ』を使うときは敵が行動できないので、カードの数字は低めでも大丈夫。

エリクサーのカードでリロードするときは、直前に『スタンインパクト』で敵の動きを封じておく。

エリクサーのカードは敵が行動不能のときに使うので数字は低くていい。

ADVICE for DECK デッキ改造のアドバイス

アクセルとマールーシャは『スタンインパクト』のダメージを半減してしまう。アクセルには『フリーズ』の連発(→P.445)、マールーシャには『フリーズ』後に物理属性の技を当てるデッキ(→P.455)を使おう。

攻略法 RIKU part リク編

【1～2回目】敵を何度も気絶状態に

リク＝レプリカは気絶の特殊効果を防げないので、下のコラムで紹介している方法を使って、連続で気絶させていこう。Dモードが発動するまでは、ひたすらカードブレイクをくり返せばいいが、それに対してカードブレイクで反撃されることがある。あらかじめジャファーのカードを使い、敵の反撃を封じておきたい。

2回目のバトルでは敵の攻撃が激しくなるものの、有効な戦法は同じ。なお、ゼクシオンのカードを使えば、その効果中はリク＝レプリカの各ストック技で受けるダメージ量を半分にできる。



⬅カードブレイクをするときは、敵とすれちがうように◉ボタンで移動し、いったん攻撃をかわしておくのが安全だ。



➡敵がストック技を使ってきたときに備えて、数字が0のカードをすぐ選べる位置にカードリボルバーをまわしておこう。

デュエル指南

リク＝レプリカの技に対して数字が9のカードを使う

●デュエルの内容

カウント （※1） 使うカード

タイム （※1）



敵の攻撃が激しいため、数字が同じカードを選ぶ時間はあまりない。敵の技に対して数字が9のカードを使い、「数字が一致したらデュエル、一致しなくてもカードブレイク」という状況に持ちこむのが無難だろう。数字が0のカードでも同じことはできるが、その直後にカードブレイクで反撃されやすいのが難点。デュエル自体は、数字が0と9のカードをリロード不能にしていなければ、◉ボタンを連打するだけで勝てるはずだ。



⬅敵は数字が9のカードをよく使うのでデュエルに持ちこみやすい。

※1……1回目のバトルでは「カウント：5枚、タイム：6秒」、2回目のバトルでは「カウント：7枚、タイム：8秒」

COLUMN コラム リクも敵を連続で気絶させることができる

下の写真の手順で、Dモード時のコンボを2段目まで当てることをくり返せば、敵を連続で気絶させることができる。右記のボス敵は気絶の特殊効果を防げないので、この方法でダメージを与えていくのが有効だ。ただし、ハデスとフックは、コンボの1段目をカードブレイクで止めてくることが多いため、別の方法で戦ったほうがいい。

リク編で気絶の特殊効果を防げないボス敵

- ◆ハデス（身体の色が青いときのみ）
- ◆フック
- ◆リク＝レプリカ
- ◆ヴィクセン
- ◆レクセウス（『チャージ』で強化していないときのみ）



⬆Dモード発動後、数字の合計が10以上になるようにアタックカードを2枚だけストックしておく。



⬆L1ボタンとR1ボタンを同時に押し、敵の技をカードブレイクで止めながらコンボで攻撃。



⬆これで敵は気絶状態に。以降は敵の背後にまわってからコンボを2段目まで当てることをくり返そう。



ヴィクセン

出現するワールド
ソラ編1回目：10階出口ホール
ソラ編2回目：トワイライトタウン
リク編：地下10階出口ホール

低空に浮いたまま、ソラやリクを追いかけたり左右に動いて様子を見たりする。使う技の大半は遠くまで届くものだが、間合いがある程度近いときしか使ってこないことが多い。

ヴィクセンは、氷属性のダメージを吸収するうえ、炎、雷、無属性のダメージを半減してしまう。しかも、弱点である物理属性の技は、左手の盾で弾いて無効化するのだ。ただし、下記の状況だと、攻撃を盾で弾くことができない。

ヴィクセンが物理属性の技を盾で弾かない状況

- ◆背後から攻撃されたとき
- ◆カードブレイクされたり気絶状態になったりして身動きできないスキに攻撃されたとき
- ◆遠くから攻撃されたとき
- ◆リロード中に攻撃されたとき



⬅近距離では積極的に攻撃してくるが、間合いが遠いうちは技を使うどころかカードのストックもしない。



➡ディフェンダー（↓P.418）とちがって、カードブレイクなどでスキが生じたときは盾が機能しない。

階ごとのステータス

ソラ編	F10	F11
HP	1250	1460
AP	17	18
EXP	3525	5700

リク編	B10
HP	1090
AP	6
EXP	575



属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	吸収	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	△	×	×	○	×	×	△	×

使うデッキ

ソラ編1回目

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	3	2	1	1	0	0	1	2	3	4	17
マジックカード	4	1	1	1	0	0	1	2	4	4	18
アイテムカード	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4
	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4

エネミーカード：ブルーラプソディ →P.368

ソラ編2回目

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	4	2	1	1	0	0	1	2	4	5	20
マジックカード	4	2	1	1	0	0	2	4	4	5	23
アイテムカード	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	5
	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	6

エネミーカード：ブルーラプソディ →P.368 ヴィクセン →P.371 エアパイレーツ →P.369

リク編

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	2	3	1	0	0	0	0	1	5	1	13
マジックカード	2	3	1	0	0	0	0	1	5	1	13
アイテムカード	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2
	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4

エネミーカード：ブルーラプソディ →P.368 ヴィクセン →P.371 エアパイレーツ →P.369

使う技

シールドブロウ

	威力補正	属性	特殊効果
盾	×1.5	物理	——
氷の柱	×1.0	氷	——

使うカード

前進しながら盾を2回振り上げ、さらに前方に氷の柱を発生させて攻撃する。氷の柱は、カードブレイクされてもしばらく消えない。

● 使う技

ブリザラ

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	氷	──

使うカード

右手から氷の誘導弾を飛ばす。発射の瞬間に◎ボタンでヴィクセンに接近すれば回避できる。

アイスニードル

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	氷	──

使うカード

氷のバリアで身を守りながら、ソラやリクを追うように地中から氷の針を20回ほど出現させる。ソラ編1回目のバトルでは、HPが残り40%未満のときしか使わない。

フリーズ

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	氷	──

使うカード

「凍りたまえ！」などと叫び、ソラやリクのいる場所に氷塊を発生させ、それが当たったときはさらに盾を振って攻撃する。氷塊は、ヴィクセンが右手をあげた瞬間に◎ボタンで移動すれば当たらない（リクはDモード時だと回避できない）。



スライドブレイク

威力補正	属性	特殊効果
×2.0	氷	──

使うカード

ソラ編2回目のバトルで、自分のHPが残り40%未満のときに使用。盾を氷で巨大化させ、急接近してからの攻撃を2回くり出したあと、盾を振り下ろして周囲に冷気を放つ。どの攻撃もドッジロールで回避可能。

メガエーテル

威力補正	属性	特殊効果
──	──	──

使うカード

全マジックカード（リロード不能だったカードも含む）を瞬時にリロードする。

ダイヤモンドダスト

威力補正	属性	特殊効果
×2.5	氷	──

使うカード

リク編のバトルで、自分のHPが残り40%未満のときに使用。フィールド全域を吹雪で包んでダメージを5回与え、さらに冷気を周囲に飛ばす。吹雪の攻撃は◎ボタンでも回避できない。

エリクサー

威力補正	属性	特殊効果
──	──	──

使うカード

全アタックカードと全マジックカード（リロード不能だったカードも含む）を瞬時にリロードする。

攻略法 SORA part ソラ編 【1～2回目】接近戦はひかえめに

近距離で戦っていると、『シールドブロウ』で大ダメージを受けてしまう。コンボや『ファイナルブレイク』といった敵に近づく技で攻撃するのは、HPにゆとりがあるときだけにしたい。

安全に勝ちたければ、『ファイガ』の連発でヴィクセンを遠ざけつつダメージを与えていくといい。アタック技では『ソニックレイヴ』が有効で、敵に一瞬しか隣接しないため、カードブレイクされても反撃を受けにくいのだ。また、ジャファーのカードの効果で敵のカードブレイクを封じ、『リーサルフレーム』で一気にHPを減らす手もある。



←ソラ編2回目のバトルでも、『ファイガ』を20回ほど当てるだけで倒せる。間合いが遠すぎると弾が届かないので注意。



➡『リーサルフレーム』を連発すれば、ジャファーのカードの効果が切れる前に敵のHPゲージを残り1本近くまで減らせる。

攻略法 RIKU part リク編 簡単に勝ちたければまずはDモードを発動

数字の合計が高いストックカードで攻撃しつつ、ヴィクセンのストック技を数字が0のカードで止めていけば、それほど苦戦しない。Dモードを発動させたあとは、ストック技を連発するか、敵を連続で気絶させる方法（→P.451）で戦おう。



←リクのデッキには数字が9のカードが6枚もあるため、Dモード発動後は『ダークオーラ』を連発して攻撃するのも有効。

デュエル指南

『ブリザラ』を使うときに出したカードの数字に注目しよう

● デュエルの内容

カウント	5枚
タイム	6秒

使うカード

カードの出ている時間が長い『ブリザラ』に対して、同じ数字のカードを使おう。ヴィクセンは『ブリザラ』を使うときに数字が8のカードを出してくる可能性が高いので、こちらも数字が8のカードを準備しておきたい。デュエル自体は、◎ボタンを連打するだけで簡単に勝てるだろう。



マールーシャ（1回目）

出現するワールド　忘却の城（13階）

階ごとのステータス



ソラ編	F13
HP	1740
AP	25
EXP	12931

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
◎	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	△	×	×	○	×	×	△	△

使うデッキ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	4	0	0	1	1	1	3	4	5	5	24
	5	0	0	1	1	2	2	5	4	6	26
マジックカード	4	0	0	1	1	1	3	4	5	5	24
アイテムカード	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2

エネミーカード　マールーシャ →P.372

ソラ編でのみ戦う。歩きながらソラに近づき、ふいに技を仕掛けてくる。ソラが技を出すと、ワープで回避したり、数字が0のカードで止めたりすることが多い。ステータスが高いうえ、数回連続でダメージを与える技を使うため、1回の攻撃でソラのHPが大幅に減るケースもある。



⬅たとえ間合いが離れていても、刃を飛ばす技や、ダッシュですばやく近づく技などを仕掛けてくる。



➡技を出した直後に歩きまわることもあるが、このときに手を出すと、カードブレイクで止められてしまう場合が多い。



⬆『ブロッサムシャワー』は、数字が0のカードで止めないと、HPが一気に尽きるほどのダメージを受ける。

使う技

クレセントショックウェイブ

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	無	――

使うカード：アタック

鎌から真空の刃をふたつ飛ばすことを2回連続でくり返す。刃を飛ばす直前にワープで移動することもある。

ファントムセイバー

威力補正	属性	特殊効果
×0.6	無	――

使うカード：アタック

ダッシュして鎌で3回攻撃する。HPが残り40%未満のときは、攻撃が当たるとさらに鎌を3回振りまわす。

サークルリジェクト

威力補正	属性	特殊効果
×1.2	無	――

使うカード：マジック

3つの竜巻にソラを追わせる。竜巻が当たると、ダメージを与えつつソラを空中に巻き上げ、そのスキに鎌で追加の攻撃を行なう。

デスサイズ

威力補正	属性	特殊効果
×1.4	無	――

使うカード：アタック＋マジック＋アタック

フィールドの中央付近に浮かんで「裁きを受けるのだな」と言ったあと、その場で鎌を3回振り下ろす。鎌を振ったときには、ソラがいる場所に刃が現れ、さらに足元から衝撃波が噴出。■ボタンなどでかわさないと、刃と衝撃波の両方でダメージを受ける。

ブロッサムシャワー

威力補正	属性	特殊効果
×0.4	無	――

使うカード：マジック＋アタック＋マジック

ワープ後に鎌で攻撃することを3回行なったのち、フィールドの中央へワープ。「心を散らすがいい」と言って地表に衝撃波を2回広げたあと、無数の光をソラめがけてつぎつぎと飛ばす。光の威力は小さいが、回避に失敗すると10発以上当たる。

●使う技

ドロップショット		
威力補正	属性	特殊効果
×1.6	無	——

使うカード

HPが残り40%未満のときに使用。上空から床を攻撃して爆発を起こし、ふたたび上空へ飛び上がる。爆発は高い位置まで届くうえ、2〜3回連続で当たるが、遠くまで逃げれば当たらない。

エリクサー		
威力補正	属性	特殊効果
——	——	——

使うカード

全アタックカードと全マジックカード（リロード不能だったカードも含む）を瞬時にリロードする。



ドロップショット

攻略法 SORA part ソラ編　敵がカードを使わない状況を作り出そう

マールーシャの技はかわしにくいので、以下の2種類の戦法で攻撃を封じよう。必要なカードが足りないときは、『ファイナルブレイク』や『ソニックレイヴ』で攻撃しつつ、敵のストック技を数字が0のカードで止めるという方法で戦えばいい。

●『リーサルフレーム』を連発して倒す

『リーサルフレーム』は威力が大きく、ダメージも軽減されないため、8回使うだけで倒せる。1回目は少し離れた位置で使い、これが当たったら「急いで敵の背後にまわり、少し離れた位置から『リーサルフレーム』を出す」をくり返せば、マールーシャに行動するスキを与えずに勝てるはずだ。

●「気絶&フリーズデッキ」で一方的に倒す

P.450のデッキを使い、敵の動きを封じて倒す。マールーシャは物理属性が弱点なので、デッキを下記のように改造して、『フリーズ』のあとに物理属性の技が当たるようにすれば効率が上がる。



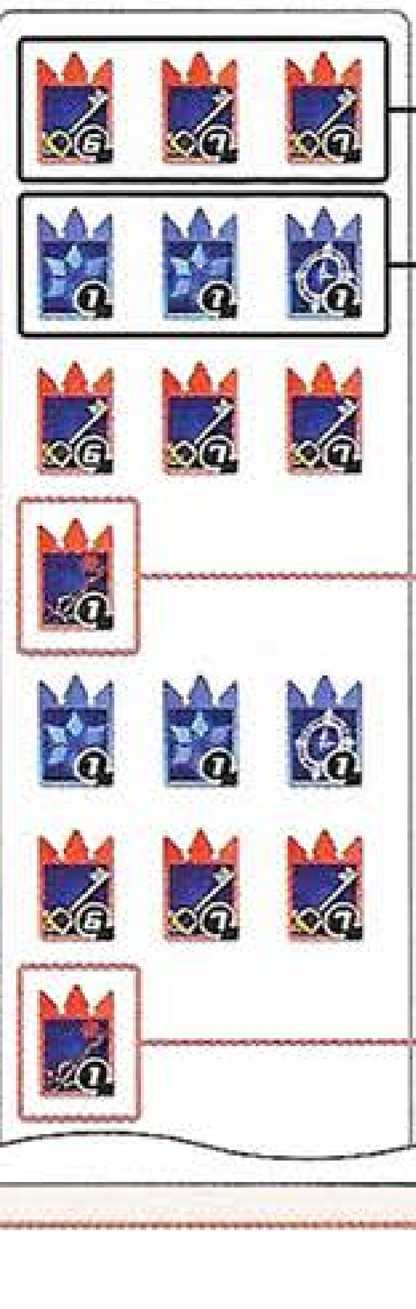
⬆背後をとられた敵はこちらを向くまでカードを使ってこなくなるため、カードブレイクされずにすむ。



⬅フリーズ状態のマールーシャに物理属性の基本技を当てれば、HPゲージを1本近く奪うダメージを与えることが可能。

対マールーシャ専用「気絶&フリーズデッキ」の一例

●デッキの内容



『スタンインパクト』用

『フリーズ』用

『スタンインパクト』と『フリーズ』を出すためのカードのあいだに、物理属性で威力の大きい基本技を出せるアタックカードを1枚ずつ加える。

●デッキの使いかた

1. 『スタンインパクト』で敵を気絶状態にする。遠距離で待ち、敵が『ファントムセイバー』で接近してきたときに当てるのが有効
2. 『フリーズ』で敵をフリーズ状態にする
3. 敵の背後にまわりつつ、『スタンインパクト』を出すためのカードをストックしておく（この時点では使わない）
4. ◎ボタンを押し、基本技を1発だけ当てる
5. すぐに△ボタンを押し、『スタンインパクト』で敵を気絶状態にする

（5から2へ戻る）



マールーシャ(2回目)

出現するワールド　忘却の城(13階)



両腕に鎌を持つマシン「スペクター」に乗り、決まった順番で技を数回ずつくり出す(右ページ参照)。鎌にはHPがあり、ゼロになると壊れてHPボール・大×3を落とす。マールーシャのHPが残り50%を切ったときは、左右の鎌が強制的に壊れるが、このときはHPボールを落とさない。

マールーシャが『ビット攻撃』の直前に呼び出す射撃マシン「ビット」にもHPがあり、攻撃を当てて壊すことが可能。また、ビットは『ビット攻撃』をカードブレイクされるたびに1個ずつ壊れるほか、マールーシャがつぎの技に移ると全部が消える。



⬅マールーシャは高い位置にいるため、『ソニックレイヴ』のように地上で攻撃する技は当たらない。



➡左右の鎌が壊れると、『デスサイズ』を使用しなくなるかわりに、スペクターもろとも突進する技を使いはじめる。



⬅『ビット攻撃』を出すときは、数字が0のカードを使ってくることがある。ストックカードを使う場合は注意したい。

階ごとのステータス

ソラ編	F13
HP	1440
AP	28
EXP	0

※鎌のHPは320、ビットのHPは99

属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
◎	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

※鎌も同じ。ビットは「属性との相性」がすべて「○」

使うカード

ソラ編 0〜9

使う技

デスサイズ

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	無	――

使うカード　ソラ編 1〜8

鎌があるときに使用。右手側→左手側の順に鎌を振り下ろし(壊れている鎌は振らない)、前方へ真空の刃を飛ばす。鎌を振り終えた直後、刃が通った地面から衝撃波が噴き出る。

クレセントショックウェイブ

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	(軽減不能)	――

使うカード　ソラ編 1〜8

目の前に3〜5つの花を回転させ、ひとつの花をX字型の刃に変えて撃つ。刃が発射された瞬間にドッジロールで横に逃げるか、カードが表示された瞬間に大きくジャンプすれば回避可能。

ブロッサムシャワー

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	無	――

使うカード　ソラ編 6〜8

「心を散らすがいい」と言って、頭上に集めた花びらをまき散らす。フィールド全域に届き、ドッジロールでも回避できない。この技と『暗黒の輝き』の開始時には、マールーシャをズームで映すような視点に切りかわるが、ソラは通常どおり行動できる。

ビット攻撃

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	無	――

使うカード　ソラ編 0〜6

出現している各ビットが弾を1発ずつ撃つ。大きな円を描くように走るか、『グライド』や『スーパーグライド』で逃げまわれば、当たらずにすむことが多い。

暗黒の輝き

威力補正	属性	特殊効果
――	――	――

使うカード　ソラ編 7〜9

「光なき世界へ！」などと叫び、頭上に集めた闇を解き放つ。ソラのHPを減らす効果はないが、リロードカード以外のソラの各カードを闇で覆って見えなくする。この効果は、マールーシャがつぎの技の連発を終えるまで消えない。

体当たり

威力補正	属性	特殊効果
×1.3	無	――

使うカード　ソラ編 5〜8

左右の鎌が壊れているときに使用。「思い知れ」などのかけ声をあげ、スペクターごと突進する。突進する距離はとても長く、ときにはフィールドの外側へ移動してしまうことも。

●使う技

サークルリジェクト		
威力補正	属性	特殊効果
×0.8	無	—

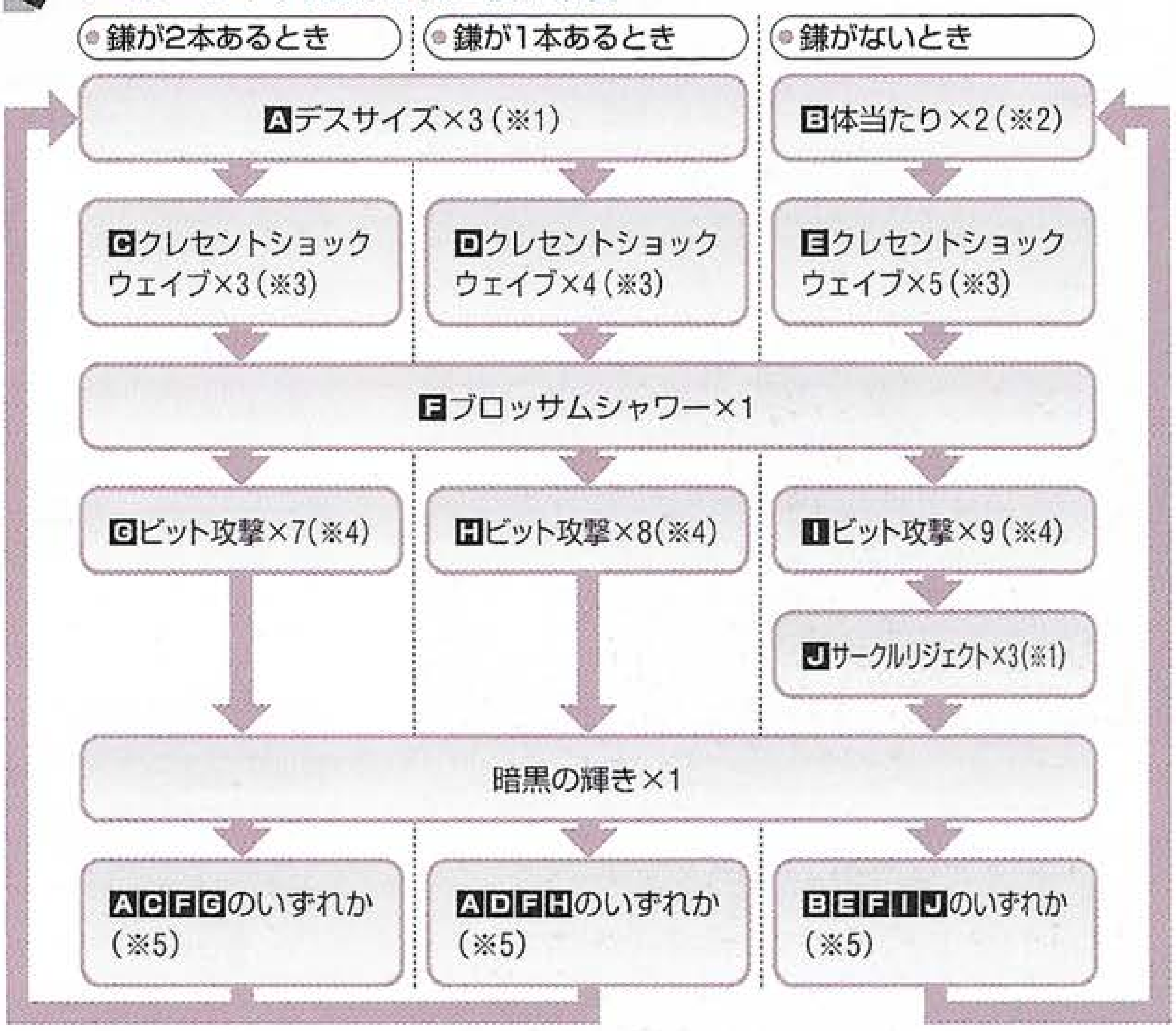
使うカード ソラ編 6〜8

左右の鎌が壊れているときに使用。「行くぞ」などと言って上空へ飛んだあと、急降下して着地し、爆発を起こす。爆発は広範囲に広がるが、マールーシャが飛び上がった場所の背後側へひたすら走っていれば巻きこまれずにすむ場合がある。





マールーシャ（2回目）が技を使う順番



※1……2回カードブレイクされるとつぎの技に移る
※2……使う回数は、マールーシャのHPが最大値の25%減るたびに1回ずつ増える
※3……3回カードブレイクされるとつぎの技に移る
※4……使う回数は、『ビット攻撃』をカードブレイクされるたびに50%の確率で1回増える。すべてのビットが壊れたときにもつぎの技に移る
※5……直前の『暗黒の輝き』をカードブレイクされたときは使わない

攻略法 SORA part ソラ編

カードブレイク後にコンボで攻撃していく

このバトルに勝つと、同じデッキで最終決戦に挑むことになるため、どちらのバトルでも有効なデッキを使いたい。具体的には「数字が0のカードからはじまる物理属性のコンボ」をくり返し出せるデッキがオススメ。これを使って、敵の技をカードブレイクしながらダメージを与えていくわけだ。数字が0のカードが少ないときは「数字の合計が10以上のストックカードによる物理属性のコンボ」を連発できるようにデッキを組み、0のカードは敵のストック技を止めるために使っていこう。

また、バトル中はマールーシャにロックオンを固定しておくことも重要。鎌とビットは、マールーシャを攻撃していく過程で壊せるため、個別に相手にする必要はない。



⬅敵の真下に立ち、カードブレイクしつつ攻撃するのが基本。ロックオン切りかえを利用し、早めにマールーシャを狙おう。

最終決戦で有効なデッキの作りかた

◆コンボの1段目を出すカードは、数字が0のカード
◆コンボの2〜3段目を出すカードは、物理属性で威力補正が高ければ数字は低くていい
◆コンボの3段目（コンボフィニッシュ）を出すカードは、カードブレイク時のスキが小さいカード。トレジャーオブシーのカードが最適
◆コンボのダメージ量を増やすため、マレフィセントドラゴンのカードを入れておく



➡『クレセントショックウェイブ』に対しては、敵を追いかけ、斜め前方へのドッジロールで弾を回避したあとに攻撃する。



⬅フィールドの端付近では、マールーシャが外側へ行ってしまわないように、フィールドの端を背にして戦うといい。

マールーシャ(3回目)

出現するワールド　忘却の城(13階)



ソラ編の最終ボス。その場を動かず、特定の順番で技を使ってくる(右ページ参照)。ストック技を使うときは、カードを瞬時にストックするうえ、技に対応した数字のカードだけを選ぶ。マールーシャの背後には人型と化したスペクターが立っており、『超ド級デスサイズ』などで攻撃してくるが、このスペクターや鎌は破壊できない。



⬅移動はしないが、光線や竜巻を放ったり、ビットやスペクターを利用したりして、はるか遠くまで攻撃してくる。



➡このバトルで呼び出すビットも、カードブレイクされるたびに1個ずつ消える性質を持つ。



⬆ストック技をよく使うが、デッキにあるカードは無限なので、カード切れを待つ戦法は意味がない。

階ごとのステータス

ソラ編	F13
HP	1937
AP	29
EXP	0



属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
◎	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使うカード

ソラ編 1〜9

使う技

ビット攻撃

威力補正	属性	特殊効果
×0.5	無	——

使うカード　ソラ編 1〜7

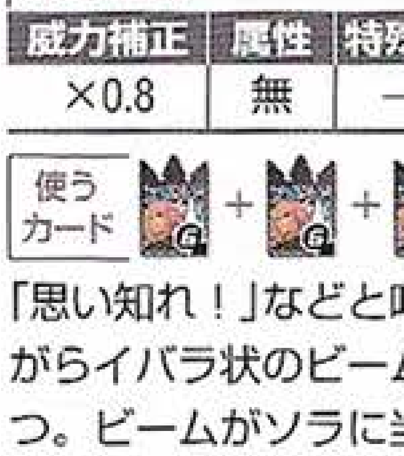
フィールドに呼び出したビットから、弾を1発ずつ撃つ。直前のバトルにくらべると、威力補正が低く、数字が0のカードも使わない。

死の宣告

威力補正	属性	特殊効果
×0.8	無	——

使うカード　6 + 6 + 6

「思い知れ！」などと叫びながらイバラ状のビームを放つ。ビームがソラに当たるとダメージを与え、カードで対決する画面に変化。6カウント(18秒)が経過する前に、マールーシャが出すカード(数字は1〜8のいずれか)を6回カードブレイクすれば、通常の画面にもどれるが、失敗するとスペクターの一撃でソラのHPがゼロになる(エネミーカードの効果も無視される)。ビームによる攻撃は、少し離れた位置で横にドッジロールをすれば回避可能。



超ド級デスサイズ

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	無	——

使うカード　ソラ編 5〜9

スペクターがソラの近くへワープし、鎌を振り下ろして真空の刃を飛ばす。直前のバトルで使う『デスサイズ』とちがって、衝撃波が噴き出ることはない。

虚無への旋風

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	無	——

使うカード　7 + 7 + 7

「すべてを失え！」などと叫び、発生させた3つの竜巻にソラを追わせる。竜巻がソラに当たると、ソラのデッキにあるカード(ストックカード、エネミーカード、スペシャルカードをのぞく)とリロードカードをバラまく。バラまかれたカードは、ソラが拾えばカードリボルバーにもどる。約20秒後、拾わずにいたカードは飛び去ってしまうが(リロードカードは残る)、リロードをすればカードリボルバーにもどすことが可能。

ブロッサムシャワー

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	無	——

使うカード　ソラ編 6〜8

フィールド全域を花びらの嵐で攻撃する。技の性能は直前のバトルとほぼ同じ。

使う技

サークルリジェクト		
威力補正	属性	特殊効果
×1.0	無	——

使うカード 5 + 5 + 5

スペクターがソラの近くへワープし、鎌の柄で地面をたたいて衝撃波を起こす。直前のバトルよりも攻撃範囲がせまい。

断絶の烈風		
威力補正	属性	特殊効果
×1.3	無	——

使うカード 0 + 0 + 0

近距離で使用。衝撃波でソラを弾き飛ばし、さらに突風でソラの接近を阻止する。ただし、『グライド』『スーパーグライド』や技による移動には効果がない。

全方位レーザー		
威力補正	属性	特殊効果
×1.5	無	——

使うカード 4 + 4 + 4

HPが残り50%未満のときに使用。ソラのまわりを16個のビットで囲み、いっせいに光線を放つ。光線は6秒近く放たれるため、最大で6回当たるが、ドッジロールで逃げまわれば一応は回避可能。



マールーシャ(3回目)が技を使う順番

HPが残り50%以上	HPが残り50%未満
ビット攻撃×7(※1)	全方位レーザー×3
↓	↓
死の宣告×3(※2)	死の宣告×3(※2)
超ド級デスサイズ×3	超ド級デスサイズ×3
虚無への旋風×3(※2)	虚無への旋風×3(※2)
ブロッサムシャワー×1	ブロッサムシャワー×1
(最初に戻る)	サークルリジェクト×3
	(最初に戻る)

※つぎの技に移るときにソラが近くにいると、高い確率で『断絶の烈風』を1回使う
※1……使う回数は、『ビット攻撃』をカードブレイクされるたびに50%の確率で1回増える。すべてのビットが壊れたときにもつぎの技に移る
※2……攻撃が当たったときはつぎの技に移る

攻略法 SORA part ソラ編 敵から少し離れて地道にコンボで攻撃

直前のバトルと同じく、マールーシャにロックオンを固定し、カードブレイクしつつコンボで攻撃していく。コンボフィニッシュをカードブレイクされても、スキの小さいカードを使っていれば、数字が0のカードでふたたび攻めに転じられる。

重要なのは、コンボを当てたあと、いったん間合いを離しておくということ。こうすると、敵は『断絶の烈風』を使わなくなるうえ、使う技の種類を切りかえるときに2～3秒ほど何もしなくなり、リロードや回復をする時間が得られるのだ。



⬅『死の宣告』でのカード対決は、数字が0、8、9のカードが合計6枚以上あれば、リロード後に◎ボタン連打で勝てる。



➡『断絶の烈風』で突風が起きると敵に近づきにくくなるが、そのあいだは安全にリロードゲージをチャージすることができる。



⬅コンボを当てたあとは、写真の位置くらいまで間合いを離そう。



⬅『サークルリジェクト』は、大きくジャンプしたのち『グライド』か『スーパーグライド』でスペクターから離れれば回避可能。



➡敵がカードのストックをはじめても、すぐに数字が0のカードを使えば、『断絶の烈風』以外の技はすべて阻止できる。



➡『虚無への旋風』を受けてしまったら、その直後は敵がしばらく何もしてこないので、できるかぎりカードを拾っておこう。



レクセウス

出現するワールド　地下4階出口ホール

階ごとのステータス

リク編	B4
HP	1860
AP	18
EXP	6117



属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
△	△	×	△	○

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	△	×	×	○	×	×	△	○

使うデッキ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	6	1	1	1	2	2	2	2	7	8	32
アタックカード	0	0	0	3	3	3	3	4	7	8	31
マジックカード	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14	14

エネミーカード　レクセウス →P.371

リク編でのみ戦う。近距離ではおもに『連撃』を使い、ときおり歩いて間合いを詰めてくる。一方、遠距離では『トマホークショット』で攻撃するほか、『チャージ』で自分を強化したり、ステップで急接近したりと、行動が一変。なお、ストック技は間合いを問わず使ってくる。

『チャージ』による強化は2段階あり、段階ごとの能力が下の表のようにちがう。この強化は、レクセウスの技が5回カードブレイクされるたびに1段階ずつ下がり、また、ストック技『グランドインパクト』の使用後は完全に消える。

『チャージ』によるレクセウスの変化

強化の段階	おもな変化
1段階目	●黄色のオーラをまとう ●攻撃を受けてもひるまない(ダメージは受ける) ●気絶状態にならない ●『連撃』の攻撃が強くなる
2段階目	●赤色のオーラをまとう ●大半の技を無効化する(※1) ●『連撃』の攻撃がさらに強くなる ●『グランドインパクト』を使うようになる

※1……デュエル技をのぞく。また、『ホーリーバースト』『インヴァースバースト』の弾も一部は無効化できない



⬅『チャージ』による強化が2段階目に達していると、『ダークオーラ』すら完全に無効化してしまう。

使う技

連撃

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	――

使うカード

近距離で使用。武器を振り下ろした直後、軽くジャンプして武器を床にたたきつける。2段目の攻撃は、レクセウスのカードの効果を得ていると2/3の確率でリクを気絶状態にする。『チャージ』での強化中は、攻撃が以下のように変化。

●強化1段階目
威力補正が「×1.5」にアップ。さらに2段目の攻撃で床に衝撃波が広がり、武器と衝撃波の両方でダメージを与えるようになる。

●強化2段階目
威力補正が「×2.0」にアップし、2段目の攻撃で発生する衝撃波がフィールドの全域に届くようになる。



トマホークショット

威力補正	属性	特殊効果
×1.2	物理	――

使うカード　または

間合いを問わず使用。「あきらめろ！」などと叫び、武器を投げる。武器はフィールドの端でUターンするため、最大で2回当たる。

チャージ

威力補正	属性	特殊効果
――	――	――

使うカード

遠距離で使用。自分を強化する(左記参照)。そのさいレクセウスのストックカードが強制的に解除される。

インパクトクエイク

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	無	――

使うカード　＋　＋

「大地に還れ！」と叫び、リクの周辺の床からつぎつぎと岩を突き出させる。回避が難しいうえ、岩に弾かれて何度もダメージを受けることが多い。

●使う技

ロックブレイク		
威力補正	属性	特殊効果
×2.5	無	—

使うカード

自分のまわりに出現させた6つの岩石を武器で壊し、破片を周囲にまき散らす。破片だけでなく、最初に出現する6つの岩石にも攻撃能力がある。岩石が壊される瞬間に高速ステップをすれば回避可能(リクがDモードのときはかわせない)。

グランドインパクト		
威力補正	属性	特殊効果
×3.5	無	—

使うカード

『チャージ』での強化が2段階目のときに使用。「ラクにしてやろう」と言って、上空から武器を床にたたきつけ、フィールド全域に衝撃波を放つ。カードブレイクされなかった場合、使用後には『チャージ』による強化が完全に消える。



グランドインパクト

攻略法 RIKU part リク編 ストックカードと0のカードを活用する

レクセウスは無属性の技で受けるダメージを軽減できないので、Dモードを発動してストック技で大ダメージを与えていこう。DPをためるときは、敵から離れて動作の遅い技を誘い、カードブレイクで止めていくのが安全。なお、デュエル技や『ホーリーバースト』も無属性なので、Dモードの発動前はこれらの技で攻撃してもいい。

また、Dモード時のコンボで敵を連続で気絶させる戦法(→P.451)は、レクセウスにも通用する。ただし、物理属性のダメージは半減されるうえ、コンボの2段目をカードブレイクで止められることもあるため、あまり効果的ではない。



⬅『チャージ』で強化されたら、ひたすらカードブレイクをくり返す。


➡敵がよく使ってくる『トマホークショット』は、間合いを離し、発射の瞬間に◉ボタンで横に逃げれば簡単にかわせる。


⬅敵がレクセウスのカードを使うと、『連撃』でリクが気絶状態になる。早めにパラサイトケイジのカードで効果を消そう。



⬅Dモードが発動したら、ジャファーのカードを使ってカードブレイクを防ぎ、『ダークオーラ』を連発するのがオススメ。

デュエル指南

『チャージ』などの技に対して数字が9のカードを使おう

●デュエルの内容

カウント	7枚	使うカード
タイム	8秒	

レクセウスは、マジックカードで『トマホークショット』や『チャージ』をくり出すが、それらのカードは数字が9のものしかない。そこで、こちらも数字が9のカードを用意し、敵から離れて上記の技を誘えば、簡単にデュエルを挑める。こちらのデッキには数字が0や9のカードが多いので、デュエル自体は◉ボタン連打で楽勝だ。



⬅レクセウスにはデュエル技のダメージを軽減されない。また、『チャージ』で強化されていても、ふつうに攻撃が当たる。

ゼクシオン

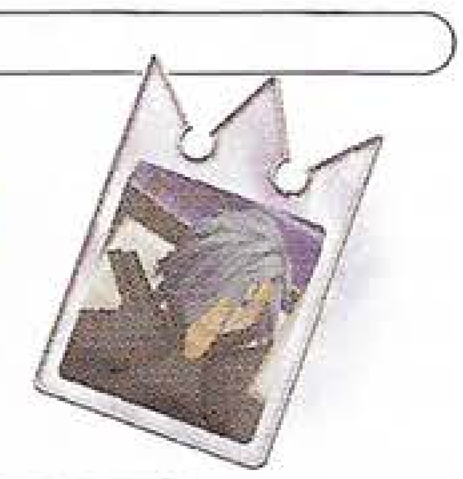
出現するワールド　デスティニーアイランド



階ごとのステータス

ゼクシオン	
リク編	B3
HP	1120
AP	12
EXP	6280

本	
リク編	B3
HP	40
AP	0
EXP	80



属性との相性(※1)

物理	炎	氷	雷	無
○	△	×	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	○	×	×	△	○

※1……本はすべて「△」

使うデッキ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
マジックカード	5	0	0	1	2	3	4	5	6	7	33
アイテムカード	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2

エネミーカード　ゼクシオン →P.371

※上記のほか、リクから奪ったアタックカードを使う

2種類の技でリクからカードを奪ったあと、自分の幻影を作り出して、奪ったカードで強力な技をくり出す(下の図を参照)。なお、バトル中は、つねにリクがDモードを発動した状態になっている。

ゼクシオンの武器は浮遊する3冊の本で、それぞれがHPを持ち、ゼロになると消えてEXPプライズを落とす。本をロックオンできるのはゼクシオンの幻影の出現中だけだが、それ以外の状況でも、攻撃を当てて本のHPを減らすことは可能。ただし、3冊の本を消しても、ゼクシオンはつぎの技を使う直前に3冊とも復活させてしまう。

ゼクシオンの行動パターン

マジックカードで『マグネスナッチ』や『サイクロンスナッチ』を仕掛け、リクから「リロード可能なアタックカード」を奪う。ただし、リクのリロード可能なアタックカードが6枚以下のときはカードを奪わない

↓

リクからアタックカードを1枚以上奪い、さらにリクのリロード可能なアタックカードが6枚以下だと、「もう十分でしょうね」と言って3冊の本をフィールドの各所に浮かべ、本からゼクシオンの幻影を1体ずつ出現させる

↓

ゼクシオンが、アタックカードで『ダークリベンジ』などをくり出す。幻影にリクの攻撃は当たらないが、本を攻撃して消せば、そこから出現していた幻影も消える

↓

すべての本が消えると、ゼクシオンは奪っていたカードを周囲に落とす。リクが拾ったカードはカードリボルバーにもどるが、ゼクシオンは落とすカードに「ニセのアタックカード」を混ぜることがあり、このカードを使うとリクはダメージを受けて気絶状態になる

(→最初にもどる)

使う技

マグネスナッチ

威力補正	属性	特殊効果
×0.5	無	——

使うカード　マジックカード

本から磁力の弾を飛ばす。リクに当たると、3枚のアタックカード(デッキの先頭から1～3枚目)を奪う。

ダークリベンジ

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	無	——

使うカード　アタックカード

すべての幻影が剣で1回ずつ攻撃したあと、ゼクシオンが上空から剣を振り下ろす。ゼクシオンのカードの効果中は、50%の確率でリクを混乱状態にする。

ダークバニッシャー

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	無	——

使うカード　アタックカード＋アタックカード＋アタックカード(※1)

リクにすばやく接近し、背後から抱きつく。そのまましめあげ、1秒間隔でダメージを合計8回与える。

サイクロンスナッチ

威力補正	属性	特殊効果
×0.5	無	——

使うカード　マジックカード＋マジックカード＋マジックカード

「力をわけてもらいましょう」などと言って、フィールドの中央に竜巻を起こし、リクを引き寄せる。竜巻に触れたリクはダメージを受け、竜巻の周辺にいるだけで2秒ごとに2枚のアタックカード(デッキの先頭から1～2枚目)を奪われる。

カタストロフィー

威力補正	属性	特殊効果
×2.5	無	——

使うカード　アタックカード＋アタックカード＋アタックカード(※1)

ゼクシオンと幻影がフィールドの外周に散らばり、中心部へ光線を放ちながら反時計まわりに移動。光線を5秒ほど放ったあと、ゼクシオンが上空から攻撃してフィールドの全域に爆発を起こす。光線はゼクシオンたちの動きに合わせて◉ボタンで移動すれば当たらないが、爆発は回避できない。

※1……数字の合計が10以下で『ダークバニッシャー』、11以上で『カタストロフィー』が出る

●使う技

エリクサー		
威力補正	属性	特殊効果
――	――	――

使うカード

全アタックカードと全マジックカード（リロード不能だったカードも含む）を瞬時にリロードする。

ダミーカード		
威力補正	属性	特殊効果
10のダメージ	(軽減不能)	――

使うカード （使用直後 ）

ゼクシオンがたまに落とす「ニセのアタックカード」をリクが使ったときに発動する攻撃。リクが炎に包まれ、ゼクシオンは「残念でしたねぇ」などと言って笑う。

COLUMN ・・・・・・・・・ コラム

ニセのアタックカードの特徴

ニセのアタックカードの性質はギミックカードに近い。そのため、いつもカードリボルバーの先頭に並び、ストックしたりデュエル中に使ったりすることはできない。また、数字はかならず0で、どんな技もカードブレイクできるが、直後にリクはダメージを受ける。

攻略法 RIKU part リク編 数字が0のカードを1～2枚残せば楽勝

やっかいな技を使う敵だが、数字が0のカード以外をリロード不能にしてしまえば、◎ボタンを連打するだけで勝てる。バトルがはじまったら数字が0以外のカードをストックカードの1枚目にして使い、リロード不能にしていこう。ちなみに、デッキの末尾から1～6番目にあるカードのうち2枚以上をリロード不能にしておけば、末尾から7～8番目にある0と8のカードは絶対に奪われなくなる。これで、ゼクシオンの技をカードブレイクする手段がなくならずにすむわけだ。

カードを奪われて幻影が出現したときは、すぐに3冊の本を消そう。『空中振り払い』を連発すれば、本のHPを一気に減らすことが可能だ。その途中でゼクシオンがストック技を使ってきたら、数字が0のカードで確実に止めるようにしたい。



⬅カードをリロード不能にしていくときは、敵から離れておこう。



➡敵が『サイクロンスナッチ』を使ってきても、フィールドの外側へ向かって高速ステップをくり返せば、被害を受けない。



⬅0のカードだけで戦えば、たとえ敵にカードブレイクされても、攻撃を受ける前にこちらのカードブレイクが間に合う。



⬅本には『空中振り払い』のほか、『ダークファイガ』を使うのも手。

デュエル指南 『マグネスナッチ』に対して同じ数字のカードを使おう

●デュエルの内容

カウント	7枚	使うカード
タイム	8秒	

攻撃前の動作が長い『マグネスナッチ』に対してデュエルを狙おう。敵と同じ数字のカードが選べないようなときは、数字が0のカードかストックカードで敵の技を止めること。また、リロード可能なカードが少ないときは、◎ボタン連打で勝つのが難しくなるため、デュエル以外の方法で戦ったほうがいい。なお、幻影の出現中はリロード可能なカードが6枚以下なので、フレンドカードを拾って枚数を増やさないとデュエルはできない。



⬅近距離でデュエル技を出すと、本にも攻撃が当たることがある。



アンセム

出現するワールド　1回目：地下12階出口ホール　2回目：忘却の城（地下1階）

階ごとのステータス

リク編	B1
HP	1780
AP	30
EXP	0



属性との相性

物理	炎	氷	雷	無
○	△	△	△	△

特殊効果との相性

割合	気絶	ストップ	デジョン	バインド	混乱	テラー	マグネ	フリーズ
×	×	×	×	○	×	×	△	○

使うデッキ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
アタックカード	8	0	0	0	1	2	4	6	8	10	39
マジックカード	5	0	0	0	1	2	4	6	8	10	36
アイテムカード	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2

エネミーカード：アンセム →P.371

リク編の最終ボス。物語の序盤でも戦うが、そのバトルはスピードブレイクとデュエルを練習するためのものなので、わざと敵の攻撃に当たろうとしないかぎり負けることはない(→P.339)。

直立不動の姿勢で空中を飛びまわり、背後にいる「影」が攻撃をくり出す。リクが技を仕掛けると、影に防御させるか、数字が0のカードで止めてくることが多い。なお、アンセムのHPが残り50％を切ると、1回だけ「心を解き放て」と言うが、その約2秒間は攻撃も防御もしない。



⬅アンセムがある程度ダメージを受けるたびに背後の影が防御のポーズをとり、さまざまな技を無効化する。



➡アンセムの技をカードブレイクで止めたときは影もよろめくため、リクの攻撃が無効化されない。



⬅エネミーカードでストックカードを見えにくくし、『ダークラッシュ』などで不意打ちをかけてくることも。

使う技

ダークブロウ

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	物理	――

使うカード：アタックカード

リクにすばやく接近し、背後の影が右腕でフックを放つ。■ボタンなどで離れれば回避できるが、ジャンプでかわすのは困難。

地走り衝撃波

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	無	――

使うカード：マジックカード

背後の影が両手に闇の力を集め、リクに近づいてから地を這う2列の衝撃波を飛ばす。『ダークブロウ』よりは攻撃に移るのが遅い。

衝撃斬

威力補正	属性	特殊効果
×1.0	無	――

使うカード：マジックカード＋マジックカード＋アタックカード

背後の影が左右の手を交互に振り、光の輪を合計7回飛ばす。発射のペースは速いが、離れて■ボタンで横へ逃げれば回避できる。

ダークラッシュ

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	――

使うカード：アタックカード＋アタックカード＋アタックカード

「いくぞ！」と叫び、突進を5回くり返す。動作がとても速く、回避が難しい。

ダークシャドウ

威力補正	属性	特殊効果
×1.5	物理	――

使うカード：マジックカード＋アタックカード＋マジックカード

HPが残り25％未満のときに使用。リクの足元から影を8回連続で飛び上がらせたあと、アンセムが地を這う衝撃波を前後左右へ放つ。影の攻撃は■ボタンで逃げまわれば、衝撃波は敵の斜め方向に立てば回避できる。

エリクサー

威力補正	属性	特殊効果
――	――	――

使うカード：アイテムカード

全アタックカードと全マジックカード（リロード不能だったカードも含む）を瞬時にリロードする。

攻略法 RIKU part リク編 デュエルをくり返しストック技を封じろ

ふつうに攻撃しても、数字が0のカードで止められたり、影に無効化されたりすることが多い。カードブレイクで敵がよろめいたスキに攻撃するのをくり返すか、下記の方法でデュエルを狙おう。デュエルに持ちこめば、攻撃を確実に当てることが可能になるうえ、敵のストックカードを解除し、ストック技の使用を未然に防げるのだ。



←ゼクシオンのカードを使い、一部の技のダメージを半減させるのも手。



→アンセムがアタックカードをストックしたら「ダークラッシュ」を使う前兆なので、数字が0のカードで止める準備をしよう。



←コンボを出すときには自動的に跳ぶため、カードブレイクされると着地までスキができる。近距離での連発はひかえたい。

デュエル指南

不要なカードをリロード不能にして
同じ数字のカードを選びやすくする

デュエルの内容

カウント	7枚	使うカード
タイム	8秒	



アンセムは、数字が0と6〜9のカードを使ってくることが多い。そこで、アタックカードの数字が、先頭から8、7、6、0、9の順に並ぶようにしておくと、敵と同じ数字のカードを選びやすくなる。以下の手順で、必要のないカードをリロード不能にしてデュエルをくり返していこう。



←フィールドの外周にある岩に隠れながら不要なカードをリロード不能にする。敵に近づかれたら◉ボタン連打で逃げよう。



←準備が終わったら、フィールドの中央付近で敵の技を◉ボタンで避けつつ、数字が同じカードを選んでデュエルを挑む。



←こちらには数字が9のカードが多くあるため、デュエルは簡単に勝てる。デュエル技を出したあとはリロードを忘れずに。

デュエルを狙いやすくする手順

デッキにあるカードのうち、右の図で×マークがついたものを、ストックカードの1枚目に使ってリロード不能にする。フィールドの外周にある岩(バトル開始時にリクの左側や右前方にある岩がオススメ)に隠れながら、「△ボタン→L1＋R1ボタン」の操作でカードを1枚ずつリロード不能にしていくと効率がいい



↓

フィールドの中央付近でアンセムの攻撃を待つ

↓

アンセムが技を出したらすぐに◉ボタンで横へ逃げつつ、同じ数字のカードを選んでデュエルを挑む。敵はたまに数字が4〜5のカードを使うが、そのときは無視してつぎの技を待つ

↓

デュエル技で攻撃し、着地直前にリロードする

プレミアコラム

デッキを持っている敵と持っていない敵がいる

数多くいる敵のうち、デッキを持っているのは下にあげた11種類だけで、そのデッキには右記のような独自のルールがある。一方、デッキを持っていない敵は、数字が異なる数枚のカードだけで戦うが、これらのカードはリロードをせずに何度でも使用できるのだ(右下参照)。



⬅デッキを持っている敵の場合、技を出すときに使ったカードは、リロードするまで使用できなくなる。



➡デッキを持っていない敵は、カードの使用枚数に制限がなく、同じ数字のカードを連続で出すことも。

デッキを持っている敵

- ◆クラウド
- ◆ハデス
- ◆フック
- ◆アクセル
- ◆ラクシーヌ
- ◆リク=レプリカ
- ◆ヴィクセン
- ◆マールーシャ(1回目)
- ◆レクセウス
- ◆ゼクシオン
- ◆アンセム

敵のデッキがソラやリクのデッキとちがう点

- ◆アタックカードとマジックカードの絵柄が、その敵の顔になっている。また、同じカテゴリ内でカードが1〜3種類あり、種類によって顔のアングルと背景の色がちがう
- ◆カードをストックすると、その種類と順番をもとに使用できるストック技が決まる。ストックしたカードの数字の合計が影響するのはゼクシオンのみ(→P.462)
- ◆カードリボルバーの形状がソラやリクと少しちがう。また、選択中のカード以外は裏返しに表示されるため、カードのカテゴリしか判別できない
- ◆「アタックカードの最後の1枚はリロード不能にならない」というルールがない(→P.470)

デッキを持っていない敵の特徴

- ◆技を出すまでカードが表示されない
- ◆リロードカードがないかわりに、同じカードをリロードせずに何度でも使用できる
- ◆使うカードは、灰色のフチで、自分の顔または全身が描かれた1種類のみ
- ◆どの数字のカードを使うかは、技の種類ごとに決まった範囲からランダムで決まる。例外的にパラサイトケイジは、ソラやリクが技を出しているときにかぎり、数字が0や7のカードを使う確率が上がる
- ◆カードをストックして使用できるのはマールーシャ(3回目)のみ

プレミアコラム

すべての敵は「デュエル専用デッキ」を持っている

デュエル中は、どんな敵も「デュエル専用デッキ」から使うカードを選ぶ。このデッキの内容は、デュエルがはじまるたびに右記の手順で決まるため、リクがフレンドカードを拾っていたり特定のカードをリロード不能にしていたりすると、敵のデュエル専用デッキの内容も変化するのだ。

例：リクが使用できるカードの数字が3、5、7、9の場合

ブレイクカウント	敵のデュエル専用デッキにあるカードの数字
3	9、7、5
5	9、7、5、3、0
7	9、7、5、3、0、0、0

敵のデュエル専用デッキの内容が決まる手順

デュエル開始時、リクが使用できるカード(使用ずみでリロード可能なものも含む)と同じ数字のカードが、数字の高い順に1枚ずつデュエル専用デッキに入っていく

↓

ブレイクカウントの数だけカードが入るとデュエル専用デッキは完成。リクと同じ数字のカードがブレイクカウントより少なかったときは、不足分を数字が0のカードで補充する

※カードの数字を変えるルームやエネミーカードの効果は、デュエル専用デッキの内容を決めるときには影響しない(デュエル中にカードを出すときには影響する)















#7

キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ SIDE

KINGDOM HEARTS Re：Chain of Memories SIDE

APPENDIX























シークレット20

本作の奥深くに眠っていた、20個のシークレットを紹介しよう。一度読めば、たとえ忘却の城の奥へと進んでも、決して忘れたりはしないはずだ。

1 ゲームをクリアしたあとにデータをセーブすると？

ソラ編やリク編のエンディング後にデータをセーブすると、クリアしたことがシステムデータに記録される。このシステムデータがあれば、「シアター」の利用や隠しカードの入手など、さまざまなことが行なえるのだ。ちなみに、クリア直後のセーブデータをロードすると、ソラ編の場合は忘却の城（13階）の最後のルームから、リク編の場合は地下1階入口ホールから、プレイを再開できる。



←ソラ編、リク編ともに、クリア後のセーブデータは左側に金色のカードが表示される。

2 クリア後は「シアター」で物語を振り返ってみよう

PS2に挿しているメモリーカードに、ソラ編をクリアしているシステムデータがあると、タイトル画面に「シアター」の項目が追加される。「シアター」では、ソラ編とリク編のイベントシーンのうち、すでに見たことがあるものを再生可能。オープニングからエンディングまで、好きなイベントを楽しもう。



←各階のイベントシーンのなかから、見たいものを選んで再生できる。

3 「BATTLE REPORT」で表示される全グラフィックを紹介

エンディング後は、倒した敵の数やクリア時間などをまとめた「BATTLE REPORT」と一緒に、ソラたちのグラフィックが表示される。このグラフィックは全部で8種類あり、ゲームモードやジミニーメモの達成率によって、どれが表示されるかが決まるのだ。

ソラ編



ビギナーモード



スタンダードモード



プラウドモード



プラウドモード（※1）

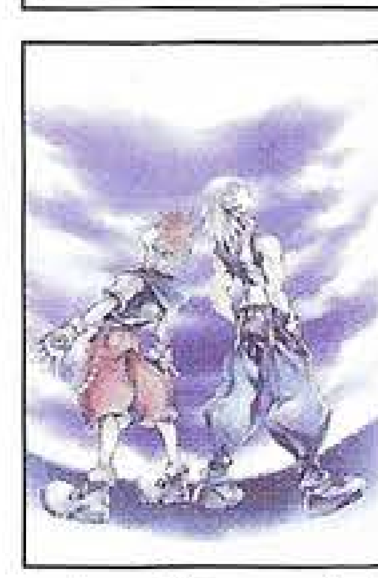
リク編



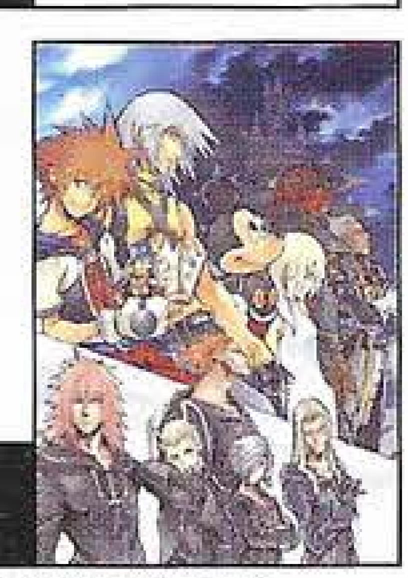
ビギナーモード



スタンダードモード



プラウドモード



プラウドモード（※1）

※1……ジミニーメモ（Dレポート）の達成率が100%の場合

4 ソラ編に隠された19種類のカード

ソラ編で入手できるバトルカードのうち、19種類は隠しカードとなっており、下記の手順を踏まなければ出現しない。かなり手間はかかるが、ぜひ19種類すべて手に入れてみよう。なお、下記のカードが入手できるワールドについては、P.363～372を参照のこと。

リク編をクリアする

システムデータにリク編のクリア情報が記録されていると、ソラ編でマールーシャ(1回目)を倒したあと、特定のワールドの宝物部屋で隠しカードが手に入るようになる。具体的には、トワイライトタウンとデスティニーアイランドでそれぞれ1種類、忘却の城(13階)で2種類のカードを入手できるのだ。

リク編をクリア後に入手できるカード

- ◆アルテマウェポン
- ◆アンセム
- ◆レクセウス
- ◆ゼクシオン

『KHⅡFM』をクリアする

『KHⅡFM』をクリアしてシステムデータをセーブしたら、そのメモリーカードをPS2に挿して『KH Re:COM』のソラ編をプレイしてみよう。すると、各ワールドの『未知なる宝の部屋』に、隠しカードが入った宝箱が1個追加されるほか、トラヴァースタウンの宝物部屋の宝箱から、ヒドゥンドラゴンが手に入る。

『KHⅡFM』をクリア後に入手できるカード

- ◆スターシーカー
- ◆モノクローム
- ◆フォローザウィンド
- ◆ヒドゥンドラゴン
- ◆フォトンデバッガー
- ◆ボンドオブフレイム
- ◆ゼムナス
- ◆シグバール
- ◆ザルディン
- ◆サイクス
- ◆デミックス
- ◆ルクソード
- ◆ロクサス

ジミニーメモの項目を記録する

ゴールドカードとプラチナカードを手に入れるには、ジミニーメモの「ミニゲーム」以外の項目をすべて記録しなければならない。そのうえで、いずれかのワールドで宝物部屋を作ると、最初に作ったルームの宝箱からゴールドカードが、2番目に作ったルームの宝箱からプラチナカードが入手できる。

5 ゲームモードのちがいが影響するもの

本作には3種類のゲームモードがあるが、それらは敵の最大HP、敵の攻撃でソラやリクが受けるダメージ量、ランダムジョーカーのカードの出現確率に影響している。「ビギナーモード」「プラウドモード」でプレイする場合は、「スタンダードモード」とくらべて、各要素が下の表のように増減するのだ。

「スタンダードモード」とのちがい

ゲームモード	敵の最大HP	受けるダメージ量	ランダムジョーカーの出現確率
ビギナーモード	0.75倍	0.8倍	3倍(4%になる)
プラウドモード	(変化なし)	1.2倍	0.5倍(0.7%になる)

6 ソラとリクの能力値が成長できる限界

ソラとリクは、能力値の上限が下の表のようになっている。どちらも、レベル99まで成長させれば、すべてのストック技を覚えて、能力値を最大まで上げることが可能だ。

ソラとリクの能力値の上限

キャラクター	能力値	上限
ソラ	最大HP	560
	最大CP	1625

キャラクター	能力値	上限
リク	最大HP	560
	AP	30
	DP	99

7 ソラはバトルカードを何枚まで持てる?

ソラ編で所持できるバトルカードの枚数は、最大で911～999枚となっている。なぜ幅があるかというと、所持可能な枚数の上限が下記の法則で決まるため。入手することで解禁されるカードを手に入れるときは、同時に所持枚数の上限も増えるので、手持ちのカードがいっぱいで入手できない、ということはないわけだ。なお、上限までバトルカードを持っていると、ギミックからカードが出ないほか、入手ずみのエネミーカードが出現しなくなる。また、所持枚数に5枚分の余裕がないと、モーグリショップでカードを入手できない。

所持できるバトルカードの枚数の上限

907+(ジミニーメモに登録されているアタック、マジック、アイテム、エネミー、スペシャルの各カードの合計数(※1))

※4種類のカードはかならず登録されるため上限は911～999枚になる
※1……カードの入手と解禁が同時ではない、10種類のアタックカードをのぞく

8 タイトル画面に出るのは ソラとリクのどっち?

本作のタイトル画面に表示されるグラフィックは、ソラとリクの2種類ある。どちらになるかは、最後にセーブしたデータによって決まり、ソラ編ならソラ、リク編ならリクが表示されるのだ。ただし、セーブしたのがクリア後のデータ(金色のカードがついたデータ)だと、表示されるキャラクターは逆になる。

9 ボス敵を無力化!? 『ザンテツケン』でデッキを完全破壊

ストック技『ザンテツケン』を使うと、デッキを持っているボス敵が使ってきたカードをリロード不能にできる。そこで、敵の技を『ザンテツケン』でカードブレイクしつづけてみよう。すべてリロード不能にして、カードが1枚もない状態にすれば、敵はまったく技が出せずにリロードしか行なわなくなる。



←カードがなくなった敵は、ひたすらリロードをくり返す。ゆっくりとトドメを刺そう。

10 ホワイトマッシュルームを 怒らせずにダメージを与えてみよう

ホワイトマッシュルームは、攻撃してもダメージを与えられないうえ、ポーズに対応する属性以外の技を当てると怒って消えてしまう。しかし、特殊効果を持つ技なら、怒らせずにダメージを与えることが可能。つまり、ストック技『スタンインパクト』などを使えばHPをゼロにできる……と思いきや、HPが残りわずかになると怒って消えてしまうため、この方法ではトドメは刺せないのだった。



←残りHPが減って消えた場合は、当然ながら倒したことにならない。

11 『ドレイン』の効果で 経験値が増える不思議な敵

サーチゴーストのカードで『ドレイン』の効果を得ていると、敵にアタック技の基本技を当てるたびに、その敵から得られる経験値が減ってしまう。しかし、下記の4種類の敵は、『ドレイン』の効果中に基本技を1回当ててから倒せば、通常よりも経験値が増えるのだ。

『ドレイン』の効果で経験値が増える敵

敵の種類	得られる経験値の量	
	通常	『ドレイン』
ソラ編の12階に出現するクリーププラント、トルネードステップ、ラウドネス	119	164
リク編の地下11階に出現するパラサイトケイジ	132	174

12 リロードを急ぐと カードがもどらない

バトル中に使ったカードは、画面から消えるまでは使用ずみと見なされない。そのため、カードが消える前にすばやくリロードをはじめた場合、使ったカードが使用ずみになるのが間に合わず、カードリボルバーにもどってこないことがある。そのさいは、もう一度リロードを行なわないと、消えたカードがもどってこない。リロードゲージをチャージする必要がないリク編では、この現象が起こりやすいので注意しておこう。

13 ハデスのカードで フリーズ状態を防げる?

ヴィクセンが使うストック技『フリーズ』を受けると、凍って動けなくなってしまうが、あるエネミーカードを利用すれば、フリーズ効果を防ぐことが可能。そのカードとはハデスのカードで、これを使って『バーサク』の効果を得ていると、フリーズ状態にならないのだ。もっとも、凍るかわりに気絶してしまうので、残念ながらバトルの役には立たない。



←ハデスのカードを使うと氷属性との相性が「気絶」になるため、凍らずに気絶する。

14 ハロウィンタウンでは フレンドカードの絵に注目

ハロウィンタウンを訪れると、ソラたちの服装が専用のものになるが、それに合わせてドナルド、グーフィー、王様のフレンドカードの絵柄も、下の写真のように変化している。P.366〜367に掲載されている、ほかのワールドでの絵柄と見くらべてみよう。

ハロウィンタウンでのフレンドカード



ドナルド　グーフィー　王様

15 できるだけラクに 経験値を手に入れるには

ソラのレベルをラクに上げたい場合は、デスティニーアイランドでストック技『メガフレア』を使って敵を倒すといい。『メガフレア』は威力が高いうえ、出現しているすべての敵を攻撃できるため、手早く経験値をかせげるのだ。もしレッドノクターンのカードがあるなら、『ファイアアップ』の効果を得ることで、さらに効率よく敵を倒していける。



⬅『メガフレア』を1〜2回使うだけで簡単に敵を全滅させることが可能。

16 ショップのカードを買いつくせ！ モーグリポイントをかせぐ方法

モーグリショップでカードを大量に買いたい場合、多くのモーグリポイントが必要となる。モーグリポイントを入手するには、フレンド技『ストームリーパー』を利用する方法(→P.403)もあるが、『乗り越えし者の休息』のルームとつぎの階の入口ホールを往復して、ギミックからプライズを集めてもいい。ギミックが多い、トラヴァースタウンやデスティニーアイランドで行なうのがオススメだ。

17 出現したプライズやカードは 消してしまわないように注意

ギミックから出現したプライズやカードは、下記の状況になると消えてしまう。モーグリポイントやカードを集めているときは、近くにいる敵をすべて倒してから、ギミックをたたくようにしよう。

プライズやカードが消える条件

◆出現して約12秒が経過する(プライズのみ)
◆バトルを行なう　◆別のルームへ移動する

18 Dモードの発動中にも アイテムカードが使える

リク編では、Dモードが発動するとデッキ内のアイテムカードが一時的に消えて、使用できなくなってしまう。しかし、あらかじめアイテムカードをストックしたままにしておけば、Dモード中でもポーションやハイポーションといったカードが使えるのだ。

19 トラヴァースタウン限定の 珍しい移動方法

トラヴァースタウンで『見知らぬ部屋』や『ひしめく闇』のルームなどを訪れたら、壁のフチにあるせまい足場の上に乗ってみよう。すると、壁に背中をピッタリとつけた状態で、足場に沿って横歩きで左右に移動できる。



20 ブラウザ画面で表示される セーブデータのアイコンを紹介

本作のセーブデータは、PS2のブラウザ画面で下の写真のようなアイコンで表示される。アイコンは表と裏で絵がちがうほか、システムデータのアイコンには、ソラ、リク、カイリの3人の姿が描かれているのだ。





ジミニーメモ＆Dレポート 完成ガイド



忘却の城での出来事やそこで出会った人物などは、ソラ編では「ジミニーメモ」、リク編では「Dレポート」に記録される。全項目を記録し、ジミニーメモとDレポートを完成させよう。

ジミニーメモとDレポートのおおまかな仕組み

ジミニーメモとは、ソラたち3人の旅について、ジミニーがまとめているメモのこと。決められた条件を満たすとさまざまな項目が記録されていき、メニュー画面で「ジミニーメモ」を選べばいつでも読める。一方、Dレポートはリクの旅について記されたもので、基本的な仕組みはジミニーメモと同じだ。



⬅まだ記録されていない項目は、項目名が？マークで表示され、文字数のみがわかる。

ジミニーメモに記録される項目とその条件

ジミニーメモの項目を記録する方法はさまざまだが、すべてを簡潔にまとめると右記のようになる。これらのことをひととおり行なえば、ジミニーメモをコンプリートできるわけだ。なお、右に記載しているうち、リク編と『KH II FM』をクリアするという手順は、特定のカードの入手に必要となる（→P.469）。

ジミニーメモのコンプリートに必要なこと

- ◆ソラ編、リク編、『KH II FM』をクリアする
- ◆ソラ編で入手可能なすべてのカードを入手する
- ◆すべてのミニゲームをクリアする
- ◆100エーカーの森でピグレットと会話する
- ◆モーグリショップでモーグリと会話する

ジミニーメモ 1 「これまでのおはなし」

「これまでのおはなし」には、ソラの物語と各ワールドの物語が記される。ゲーム開始直後は何も記録されていないが、ワールドをクリアしたり特定の階の入口ホールを訪れたりすると、読める項目が増えていく。エンディング直前まで進めればかならず全項目が記録されるので、ページを完成させるのは簡単だ。



⬅各ワールドの項目では、登場人物の物語とともに、そのワールドの外見も見られる。

「これまでのおはなし」に記録される項目

項目	記録される条件
ソラのものがたり1	2階入口ホールを訪れる
ソラのものがたり2	7階入口ホールを訪れる
ソラのものがたり3	10階入口ホールを訪れる
ソラのものがたり4	13階入口ホールを訪れる
トラヴァースタウン	トラヴァースタウンをクリアする
ワンダーランド	ワンダーランドをクリアする
オリンポスコロシアム	オリンポスコロシアムをクリアする
アグラバー	アグラバーをクリアする
ハロウィンタウン	ハロウィンタウンをクリアする
モンストロ	モンストロをクリアする
アトランティカ	アトランティカをクリアする
ネバーランド	ネバーランドをクリアする
ホロウバスティオン	ホロウバスティオンをクリアする
100エーカーの森	100エーカーの森をクリアする
トワイライトタウン	トワイライトタウンをクリアする
デスティニーアイランド	デスティニーアイランドをクリアする
忘却の城	忘却の城（13階）でマールーシャ（1回目）を倒す

※ワールドのクリアが条件となっている項目は、そのワールドから出口ホールへ移動したときに記録される

ジミニーメモ② 「カードコレクション」

「カードコレクション」は、入手したすべてのカードの絵柄を一覧できるページ。新しいカードを手に入れるたびに、「カード事典」と同時に更新されていく。

カードを見るときは、◉ボタンで画像を拡大したり縮小したりできるほか、◼ボタンを押せば「カード事典」でのそのカードの項目に切りかわる。また、画面上部には、集めたカードが全体(150種類)の何%にあたるのかを表す「コンプリート率」と、その値に応じた「コレクターズランク」(下の表を参照)が表示されるのだ。なお、スペシャルカードの入手(→P.372)はコンプリート率に影響しない。



⬅すべてのカードを集めると、このようになる。カードの並び順は「カード事典」と同じ。

コンプリート率とコレクターズランクの対応

コンプリート率	コレクターズランク
24%以下	ルーキー
25～44%	カードマニア
45～54%	エリートコレクター
55～67%	カードリーパー
68～79%	レアカードハンター
80～84%	カードジャッカー
85～91%	プライムコレクター
92～99%	エース・オブ・カード
100%	カードマスター

ジミニーメモ③ 「カード事典」

「カード事典」では、カードの名前や絵柄のほか、使ったときの効果などに関する解説が見られる。◼ボタンを押すと、「カードコレクション」の画面への切りかえも可能だ。

どの項目も、該当するカードを手に入れると記録されるので、P.362～375を参考にコンプリートを目指そう。ホワイトマッシュルームとブラックファンガス以外のノーマル敵のカードを入手したいときは、エネミーカードの出現確率が上がるルーム(→P.380)を作り、目当ての敵をバトルで最後に倒せばいい。



⬅一部のバトルカードは、リク編や『KH II FM』をクリアしたあとでなければ入手できない。



➡ホワイトマッシュルームとのバトルでは、『デジョン』を使ってカードを手に入れよう。

「カード事典」に記録される項目

アタックカード

キングダムチェーン	エグザミネイション	約束のお守り	モノクローム
デザイアーランプ	メタルチョコボ	過ぎ去りし思い出	フォローザウィンド
トレジャーオブシー	パワーオブヒーロー	アルテマウェポン	ヒドゥンドラゴン
パンプキンヘッド	ライオンハート	ダイヤモンドダスト	フォトンデバッガー
フェアリーハープ	ラストリゾート	片翼の天使	ボンドオブフレイム
ウィッシュスター	ラヴィアンローズ	スターシーカー	

魔法カード

ファイア	サンダー	グラビデ	エアロ
ブリザド	ケアル	ストップ	

召喚カード

シンバ	バンビ	ティンク	クラウド
ジーニー	ダンボ	ムーシュー	

アイテムカード

ポーション	メガポーション	メガエーテル	ラストエリクサー
ハイポーション	エーテル	エリクサー	

フレンドカード

ドナルド	アラジン	ジャック	ビースト
グーフィー	アリエル	ピーター・パン	プルート

エネミーカード

シャドウ	エアソルジャー	ラウドネス	アンセム
ソルジャー	バレルスパイダー	ネオシャドウ	ゼムナス
パワーワイルド	ワイトナイト	ガードアーマー	シグバール
バウンシーワイルド	エアパイレーツ	ハデス	ザルディン
ラージボディ	ガーゴイル	トリックマスター	ヴィクセン
ファットバンディット	サーチゴースト	ジャファー	レクセウス
シーネオン	アクアタンク	アースラ	ゼクシオン
バンディット	スクリューダイバー	ブギー	サイクス
パイレーツ	ワイバーン	パラサイトケイジ	アクセル
レッドノクターン	ディフェンダー	フック	デミックス
ブルーラプソディ	ホワイトマッシュルーム	マレフィセントドラゴン	ルクソード
イエローオペラ	ブラックファンガス	ダークサイド	マールーシャ
グリーンレクイエム	クリーププラント	リク	ラクシーヌ
ウィザード	トルネードステップ	トランプ兵	ロクサス

マップカード

静じゃくなる闇	ブラックルーム	ダメージアップルーム	未知なる宝のキーカード
ひしめく闇	底知れぬ闇	スタンプラスルーム	はじまりのキーカード
ちからなき闇	ルーレットルーム	やすらぎの宝	みちびきのキーカード
おおいなる闇	武力へのめざめ	守られし宝	真実へのキーカード
眠りの闇	魔力へのめざめ	いつわりの宝	ランダムジョーカー
せまりくる闇	錬金へのめざめ	一時の休息	
プレミアルーム	めぐりあいの地	交じり合う世界	
ホワイトルーム	ていたいの間	モーグリルーム	

ワールドカード

トラヴァースタウン	ワンダーランド	アトランティカ	100エーカーの森
アグラバー	モンストロ	ネバーランド	トワイライトタウン
オリンポスコロシアム	ハロウィンタウン	ホロウバスティオン	デスティニーアイランド

ギミックカード

ギミックカード

スペシャルカード(※1)

ゴールドカード	プラチナカード

※1……ゴールドカードを入手するまではカテゴリが表示されない



ジミニーメモ 4 「キャラクター事典」

「キャラクター事典」には、さまざまな人物やハートレスの情報が記されていく。各ハートレスはバトルで倒せば記録されるが、それ以外は記録の条件がこまかく決められているので注意。各項目の画面で△ボタンを押すとキャラクターの全身が見られるほか、ハートレスの項目では「たおした数」も確認できる。



⬅キャラクターの全身は、表示したあと左スティックで左右に回転させることが可能。

シークレット20
ジミニーメモ完成ガイド
シナリオ考察

「キャラクター事典」に記録される項目

項目	記録される条件
メインキャラクター1	
ソラ	（最初から記録されている）
ドナルドダック	
グーフィー	
ジミニー・クリケット	
プルート	
リク	
カイリ	
メインキャラクター2	
ナミネ	13階入口ホールを訪れる
リク＝レプリカ	13階入口ホールを訪れる
ヴィクセン	10階出口ホールでヴィクセンを倒す
アクセル	1階出口ホールでアクセルを倒す
マールーシャ	忘却の城（13階）でマールーシャ（1回目）を倒す
ラクシーヌ	6階出口ホールでラクシーヌを倒す
そのほか	
シンバ	トラヴァースタウンの1番目のイベントルームでシンバのカードを入手する
ダンボ	モンストロの3番目のイベントルームでダンボのカードを入手する
バンビ	100エーカーの森の『草原』のルームでバンビのカードを入手する
ムーシュー	ホロウバスティオンの『未知なる宝の部屋』でムーシューのカードを入手する
モーグリ	モーグリショップでモーグリと会話する
トラヴァースタウン	
レオン	トラヴァースタウンをクリアする
ユフィ	
エアリス	
シド	
ワンダーランド	
アリス	ワンダーランドをクリアする
ハートの女王	
白ウサギ	
ハートのトランプ兵	
スペードのトランプ兵	
チシャ猫	
オリンポスコロシアム	
ヘラクレス	オリンポスコロシアムをクリアする
フィル	
ハデス	
クラウド	

項目	記録される条件
アグラバー	
アラジン	アグラバーをクリアする
ジーニー	
ジャスミン	
イアーゴ	
ジャファー	
ジャファー（魔人ジャファー）	
ハロウィンタウン	
ソラ	ハロウィンタウンをクリアする
ドナルドダック	
グーフィー	
ジャック	
サリー	
フィンケルスタイン	
ブギー	
モンストロ	
ピノキオ	モンストロをクリアする
ゼペットじいさん	
アトランティカ	
アリエル	アトランティカをクリアする
セバスチャン	
フランダー	
アースラ	
ネバーランド	
ピーター・パン	ネバーランドをクリアする
ティンカーベル	
ウェンディ	
フック	
ホロウバスティオン	
ビースト	ホロウバスティオンをクリアする
ベル	
マレフィセント	
マレフィセントドラゴン	
100エーカーの森	
プー	それぞれのキャラクターと会話し、なおかつ100エーカーの森をクリアする
ピグレット	
オウル	
ルー	
イーヨー	
ティガー	
ラビット	
デスティニーアイランド	
ティーダ	デスティニーアイランドをクリアする
ワッカ	
セルフィ	

ハートレス			
シャドウ	エアソルジャー	ガーゴイル	ブラックファンガス
ソルジャー	バンディット	パイレーツ	クリーププラント
ラージボディ	ファットバンディット	エアパイレーツ	トルネードステップ
レッドノクターン	バレルスパイダー	ダークボール	ラウドネス
ブルーラプソディ	サーチゴースト	ディフェンダー	ガードアーマー
イエローオペラ	シーネオン	ワイバーン	パラサイトケイジ
グリーンレクイエム	スクリューダイバー	ウィザード	トリックマスター
パワーワイルド	アクアタンク	ネオシャドウ	ダークサイド
バウンシーワイルド	ワイトナイト	ホワイトマッシュルーム	

※ワールドのクリアが条件となっている項目は、そのワールドから出口ホールへ移動したときに記録される

ジミニーメモ 5「ミニゲーム」

「ミニゲーム」のページは、モンストロの3番目のイベントルームをクリアして「モンストロの中で大暴れ」の項目が記録されることで、はじめて見られるようになる。また、100エーカーの森を訪れて各種のミニゲームに挑戦したときには、それらの名前だけでなく、獲得したスコアが一緒に記録されるのだ。



⬅一度でもクリアしているミニゲームの項目には、ミッキーマーク(→P.477)がつく。

「ミニゲーム」に記録される項目

ワールド	項目	表示されるスコア	記録される条件
モンストロ	モンストロの中で大暴れ	(なし)	モンストロの3番目のイベントルームをクリアする
100エーカーの森	バルーングライダー	これまでの最高ポイント	それぞれのミニゲームをプレイする
	プーさんと空中落下	これまでの最高ポイント	
	ハチたいじ	これまでの最短タイム(※1)	
	ティガーとジャンプ	これまでの最高ポイント	
	野菜パニック	これまでの最高ポイント	

※1……はじめてクリアしたときは表示されない

Dレポートに記録される項目とその条件

リク編のDレポートは、ソラ編のジミニーメモにくらべると項目の数が少なく、さらに大半の項目は物語を進めると自動的に記録されていく。そのため、ジミニーメモよりもラクに全ページを完成させることが可能だ。

Dレポートのコンプリートに必要なこと

◆リク編で入手可能なすべてのカードを入手する
◆リク編で戦えるすべてのノーマル敵を倒す

Dレポート 1「これまでのおはなし」

リク編では、ソラ編のようなワールドごとの物語がないため、「これまでのおはなし」には、おもにホールで展開する物語が記されていく。特定の階の入口ホールにたどり着くと新たな項目が記録され、地下1階入口ホールを訪れた時点ですべてが読めるようになる。

「これまでのおはなし」に記録される項目

項目	記録される条件
リクのものがたり1	(最初から記録されている)
リクのものがたり2	地下11階入口ホールを訪れる
リクのものがたり3	地下7階入口ホールを訪れる
リクのものがたり4	地下3階入口ホールを訪れる
リクのものがたり5	地下2階入口ホールを訪れる
リクのものがたり6	地下1階入口ホールを訪れる

Dレポート 2「カードコレクション」

手に入れたカードを一覧できるこのページは、使いかたがジミニーメモの同名ページと同じで、「カード事典」と一緒に更新される点も変わらない。ただし、コレクターズランクの名前やそれに対応するコンプリート率が、リク専用のものになっている(右表参照)。

コンプリート率とコレクターズランクの対応

コンプリート率	コレクターズランク
32%以下	カードを欲する者
33~57%	カードに魅かれし者
58~74%	カードの探求者
75~89%	カードを導く者
90~99%	カードの支配者
100%	カードに君臨せし者

Dレポート 3「カード事典」

入手するかデッキに組みこまれたカードが記録され、そのカードの解説を読むことが可能。リク編では、使用できるカードの種類がソラ編よりもはるかに少なく、ソウルイーターや王様のカードなどは「バトルカード」としてひとつのカテゴリにまとめられている。

「カード事典」に記録される項目

バトルカード

ソウルイーター	ハイポーション	ギミックカード
ポーション	王様	

エネミーカード

シャドウ	ワイトナイト	トリックマスター	フック
ラージボディ	パイレーツ	ダークサイド	マレフィセントドラゴン
パワーワイルド	ディフェンダー	ハデス	レクセウス
ファットバンディット	ダークボール	ジャファー	ゼクシオン
サーチゴースト	ガードアーマー	ブギー	
シーネオン	パラサイトケイジ	アースラ	

マップカード

静じゃくなる闇	せまりくる闇	めぐりあいの地	交じり合う世界
ひしめく闇	ブラックルーム	ていたいの間	はじまりのキーカード
ちからなき闇	底知れぬ闇	ダメージアップルーム	みちびきのキーカード
おおいなる闇	ルーレットルーム	スタンプラスルーム	真実へのキーカード
眠りの闇	武力へのめざめ	一時の休息	ランダムジョーカー

ワールドカード

トラヴァースタウン	ワンダーランド	アトランティカ	トワイライトタウン
アグラバー	モンストロ	ネバーランド	デスティニーアイランド
オリンポスコロシアム	ハロウィンタウン	ホロウバスティオン	忘却の城

Dレポート ④「キャラクター事典」

このページには、リク編で登場した人物のほか、機関のメンバーや倒したハートレスの情報が記録される。情報の内容はジミニーメモのものとは異なっており、ソラ編の物語を踏まえた解説も記されるので、ジミニーメモですでに読んでいても一度は見てみよう。

「キャラクター事典」に記録される項目

項目	記録される条件
メインキャラクター1	
リク	(最初から記録されている)
リク(ハロウィンタウン)	ハロウィンタウンをクリアする
王様	(最初から記録されている)
王様(ハロウィンタウン)	ハロウィンタウンをクリアする
ソラ	(最初から記録されている)
カイリ	(最初から記録されている)
ナミネ	地下1階入口ホールを訪れる
リク=レプリカ	地下7階入口ホールを訪れる
ディズ	地下1階入口ホールを訪れる
アンセム	(最初から記録されている)
ヴィクセン	地下9階入口ホールを訪れる
レクセウス	地下3階入口ホールを訪れる
ゼクシオン	地下2階入口ホールを訪れる

項目	記録される条件
アクセル	地下1階入口ホールを訪れる
マールーシャ	地下1階入口ホールを訪れる
ラクシーヌ	地下1階入口ホールを訪れる
メインキャラクター2	
マレフィセント	ホロウバスティオンをクリアする
ジャファー(魔人ジャファー)	アグラバーをクリアする
アースラ	アトランティカをクリアする
ハデス	オリンポスコロシアムをクリアする
ブギー	ハロウィンタウンをクリアする
フック	ネバーランドをクリアする

ハートレス

※「ホワイトマッシュルーム」の項目がない点をのぞき、ジミニーメモと同じ(→P.475)

※ワールドのクリアが条件となっている項目は、そのワールドから出口ホールへ移動したときに記録される

プレミアコラム

「NEWマーク」と「ミッキーマーク」の意味

ジミニーメモとDレポートでは基本的に、新しく記録された項目に「NEWマーク」が、すべての項目を記録したカテゴリに「ミッキーマーク」がつく。ちなみに、NEWマークは「ステータス」や「ストック技リスト」でも表示される。



➡NEWマークは、その項目の内容を見ると消える。一方、ミッキーマークは、一度つけば消えることはない。

シナリオ考察

XIII機関の動きとソラ編・リク編の関わり

忘却の城にいる機関の者たちの動きを中心に物語を追い、ソラ編とリク編の関わり合いかたをまとめてみた。これを見れば、機関の者たちがどのような思惑で動き、ソラたちの起こした事態にどう対処していったかがわかるだろう。

ソラ編 Sora side

ソラの動き

1階 黒いコートの男(マールーシャ)に誘われ、忘却の城へ

vsアクセル(1回目)戦

1階入口ホール～トラヴァースタウン

黒いコートの男(マールーシャ)がソラに、カードの定めと記憶の世界について説明。



⬆オープニングからソラたちを誘導していくのは、忘却の城の主であり今回の計画の中心人物であるマールーシャ。

1階出口ホール

ソラの実力を確かめたアクセルが、「いまのお前は闇のなかの光を見失っている」とソラに忠告してその場を去る。



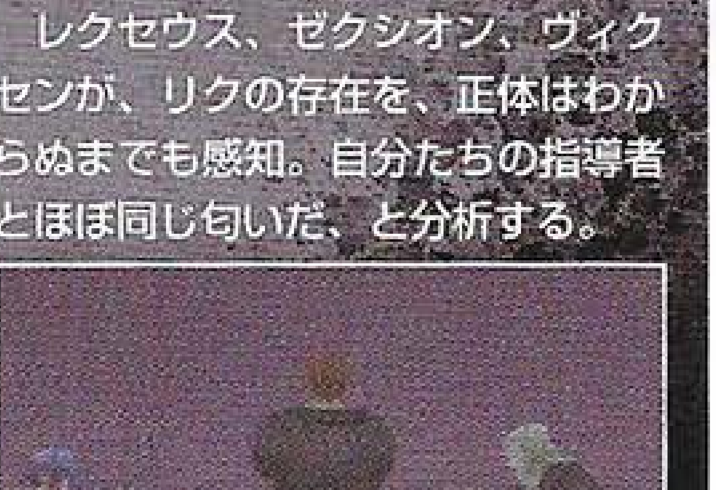
⬆アクセルがソラに忠告するのは、ソラを利用しようというマールーシャたちの反逆計画から外れた、独自の行動だ。

リク編 Riku side

ソラにひかれてリクも城へ

城の地下の一室

レクセウス、ゼクシオン、ヴィクセンが、リクの存在を、正体はわからぬまでも感知。自分たちの指導者とほぼ同じ匂いだ、と分析する。



⬆ナンバーにこだわるヴィクセンは、同じ機関の初期メンバーであるゼクシオンにも自分の上位を強調する。

リクの動き

光と闇のはざま アンセムを装ったディズと接触。ホロウバスティオンのカードを渡される

地下12階 vsアンセム(1回目)戦。アンセム(ディズ)の手で、己の闇の力を強化される

2階
ホロウバスティオンの名前を忘れる
ジミニーメモの内容が消えていることに気づく

3階

4階
カイリを思い出したさい、彼女の姿に重ねてナミネの幻影を見る

城の一室

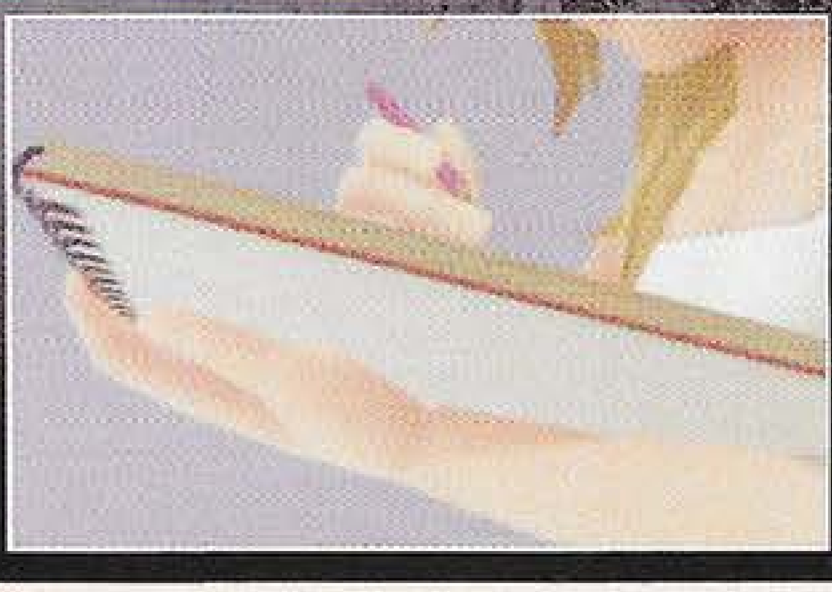
アクセルとラクシーヌが、ハートレスと化しても意思を失わなかったソラの、心の秘密について語り合う。



←「ソラの他のもうひとり」とは、『KH I』の最終ボスである闇の探求者アンセム（＝ゼアノートのハートレス）のこと。

城の一室

ナミネにより、ソラの記憶の改変が進む。



城の一室

ナミネにより、ソラの記憶の改変がさらに進む。



城の地下の一室

匂いの正体がリクだと突きとめたゼクシオンたち。リクに興味を持ったヴィクセンは、マールーシャたちが勝手にナミネを使ってソラをあやつろうとしていることをゼクシオンたちに教え、手に入れるべきはリクだと話す。



↑城の地下にいる機関のメンバーは、ここではじめてソラが忘却の城を訪れていることを知り、マールーシャの独断行動に疑いの目を向けていく。

地下10階出口ホール

ヴィクセンがリクと戦い、研究用のデータを得る。



↑機関の指導者ゼムナスはリクの知る"アンセム"の半身であるため、「アンセムの仲間か？」というリクのセリフは、ヴィクセンも言うとおり半分だけ正しい。

地下11階
王様と再会を約束

地下10階
vsヴィクセン戦

ソラ編

5階

幼いころ、自分とリク、カイリ、そしてナミネの4人で遊んでいたことを"思い出す"

6階

vsラクシーヌ(1回目)戦

城の一室

アクセルとラクシーヌが、ソラにニセの記憶が定着しはじめたのを確認。今度はラクシーヌがソラのもとへ行くことになる。



⬆「ソラは俺たちが機関を支配するための鍵」という言葉に対するラクシーヌの反応から、アクセルは、彼女たちの機関への裏切りを確信する。

6階出口ホール

ラクシーヌがソラの前に登場。カイリとの約束のお守りの外見をナミネの力で変え、ソラに「ナミネ」という名前を"思い出させて"、自分たちを追うように仕向ける。



⬆カイリが作ったサラサ貝のお守りは、ナミネの力で星形に変えられた。

城の一室

ラクシーヌがアクセルのもとへもどったところへ、城の地下を担当しているはずのヴィクセンが現れ、自分の「研究成果」を用いてソラの実力を試す必要があると発言。それを聞いたアクセルはヴィクセンに、ソラとリクの故郷の記憶が眠るデスティニーアイランドのカードを渡す。



⬆このカードは、のちにゼクシオンも利用する(地下3階の項を参照)。

アクセルとラクシーヌは、デスティニーアイランドのカードを用いて、ヴィクセンの研究成果――リク=レプリカの記憶を本物のリクと似たものに改造しようと提案。拒否するリク=レプリカだが、結局記憶は作り変えられてしまう。



城の地下の一室

ソラの記憶操作を進めるマールーシャたちに不信感を覚えたゼクシオン。ヴィクセンとその研究成果であるリク=レプリカをマールーシャに対抗させよう、とレクセウスに告げる。



⬆ゼクシオンは弟子時代の自分の先輩であるヴィクセンを利用しようとする。

地下8階出口ホール

ヴィクセンの手で誕生したリク=レプリカがリクと戦う。

ヴィクセンがリク=レプリカを連れて地上へ

城の地下の一室

ヴィクセンが、リクとの戦いを終えてもどったリク=レプリカに、ソラと戦うよう指示。



地下9階

地下8階

vsリク=レプリカ(1回目)戦

地下7階

リク編

7階
vsリク=レプリカ(1回目)戦

8階
vsリク=レプリカ(2回目)戦

9階
記憶のなかのカイリがナミネにすりかわる

8階出口ホール

リク=レプリカが再度ソラと戦う。

城の一室

アクセルがナミネに「同情するね。」と声をかける。



⬆ナミネのうしろめたさをえぐるような発言をアクセルがするのは、11階で彼女に行動させることへの布石。

城の一室

リク=レプリカが勝手な行動に出たため、ヴィクセンの作戦が失敗と見なされる。マールーシャは「実力を証明してみせろ」とヴィクセンを挑発し、ヴィクセンとソラが戦うように仕向ける。



⬆マールーシャは、邪魔なヴィクセンをソラに片づけさせると同時に、ソラの危機だとナミネをあおって、ソラの記憶の改変を進めようとする。

7階出口ホール

リク=レプリカがソラと戦う。



リク=レプリカがソラを倒しに行く

城の地上の一室

自分が本物のリクだと信じこまされたうえ、ナミネを守ると約束したというウソの記憶まですりこまれたリク=レプリカ。「ナミネを守るため」と言って部屋を去っていく彼を、ラクシーヌとナミネが見送る。



⬆ソラ編でソラのお守りの形が変わった理由と、リク=レプリカが同じものを持っていた理由がここで判明。

⬇「私はカイリの影だから」というナミネの言葉は、ナミネとカイリの関係を暗に示すもの。



地下6階

ソラ編

10階 「ナミネを守る」と約束したことを"思い出す" ／ vsヴィクセン(1回目)戦

11階 トワイライトタウンに懐かしさを覚える／vsヴィクセン(2回目)戦

10階出口ホール

リクに会わせた貸しを返してもらうと言ってソラと戦ったヴィクセンが、ソラに「裏の記憶」の存在を示唆する。



⬅ソラの裏の記憶とは、ソラの"裏"＝ノーバディであるロクサスの記憶。

トワイライトタウン

ソラと再戦したヴィクセンは、ソラが記憶を操作されていると伝えかけたところで、アクセルに消されてしまう。



⬅レプリカに関するヴィクセンの説明を、ソラはリク本人の話と思いこむ。

城の一室

マールーシャが、ソラを勝手に消そうとしたとの名目でヴィクセンを"裏切り者"とし、その始末をアクセルに命じる。



⬅裏切り者は始末せよとの命令は、13階でマールーシャ自身に返ってくる。

城の一室

マールーシャとラクシーヌは、ヴィクセン消滅の件を通じてソラの実力を確かめたうえ、アクセルを仲間と認める。



⬅ここでアクセルはマールーシャたちの計画の中枢に入りこむことに成功。

ヴィクセンの消滅が地下に伝わる



城の地下の一室

ヴィクセンが、ソラに倒されたうえアクセルに消されたと知るゼクシオンとレクセウス。彼らは、ソラがマールーシャに記憶を操作されて道を見失ったときのために、リクを手に入れようとする。



⬅機関の指導者が光の勇者であるソラを欲しているという話は、『KHII』への伏線。

地下5階

リク編

12階

ナミネに関する自分とリクの思い出が同じであると気づく／vsリク＝レプリカ(3回目)戦

vsリク＝レプリカ(4回目)戦／vsラクシーヌ(2回目)戦／自分の記憶にまつわる真実を知る

11階出口ホール

リク＝レプリカが、ナミネとの約束の証だというお守り(正体はカード)を落とす。



城の一室

アクセルがナミネをそそのかし、ソラに真実を教えるよう行動させる。



⬆マールーシャの計画も機関の思惑も関係なく、事態をかきまわして楽しむ様子のアクセルだが？

デスティニーアイランド

記憶が完全にすりかわりかけていたソラに、ナミネがカイリの姿を思い出させる。



⬆この場所に最初からいるナミネは、ソラの記憶内のカイリの姿が、ウソの記憶に合わせて変わったもの。ふたり目のナミネは、城の一室から駆けつけた彼女本人だ。

12階出口ホール

ソラにトドメを刺そうとしたリク＝レプリカの心が、ナミネにより崩壊。ラクシーヌは、真実を明かしたうえでソラを始末しようとして返り討ちに合う。ナミネは、ソラたちにすべてを打ち明ける。



⬆植えつけた記憶を無理に消されたため、リク＝レプリカの心は壊れてしまった。



⬆真実を知ってなお、ソラは「ナミネを守る」と誓う。

地下4階出口ホール

リクを力ずくで手中に収めようとするレクセウスだったが、リクの心の闇から覚醒してその身体を一時的に乗っ取ったアンセムの手にかかり消滅。リクの心はそのまま闇に飲まれかかるも、王様に助けられる。



⬆リクのなかのアンセムが目覚めることは、リクとアンセムが同化した過去を知るレクセウスにとっても予想外だった。

⬇これまでリクに呼びかけていたアンセムの正体はディズだが、ここで現れるのは、本物の「闇の探求者アンセム」だ。



地下4階

vsレクセウス戦

ソラ編

13階

vsアクセル(2回目)戦

vsマールーシャ(1回目)戦

vsマールーシャ(2回目&3回目)戦

忘却の城

内偵をしていた事実を明かしたアクセルが、機関を裏切った罪でマールーシャを消そうとするが、マールーシャはソラにアクセルの相手をさせて退散。アクセルはソラと戦い、満足げに去る。



⬆「おまえと俺らの縁」とは、ソラのノーバディであるロクサスが機関の一員であることを示している。

13階出口ホール

ナミネがマールーシャの命令をこばみ、リク=レプリカもソラに加勢。マールーシャのダミーがソラに敗れる。



⬅リク=レプリカはナミネを守りたい一心で立ち上がり、ソラに加勢する。

13階出口ホール

ソラが本物のマールーシャを倒し、13階の鍵穴を閉じる。リク=レプリカは、ソラに引きとめられつつもその場を去る。



➡自分のすべてがニセモノだと知ったリク=レプリカは、ソラたちと別れたのち、アクセルに利用されてしまう。

ソラに敗れたアクセルが地下へ

マールーシャの消滅が地下に伝わる

リク=レプリカがアクセルに連れられて城の地下へ

城の地下の一室

レクセウスが消され、マールーシャたちの反逆計画も失敗した現状を確認し合うゼクシオンとアクセル。ゼクシオンは、不要となったリクを、リクとソラの故郷の記憶を利用して始末しようとする。



⬆ヴィクセンを消し、ナミネを走らせてマールーシャたちの計画を破綻させたのはアクセルだが、彼はそれを人ごとのようにゼクシオンに伝える。

地下3階入口ホール

城にソラがいるとリクに伝えたゼクシオンが、リクをデスティニーアイランドへ誘う。



デスティニーアイランド

ゼクシオンが幻を駆使してリクを苦しめるが、リクはカイリ(の姿を借りたナミネ)の助言で闇を力とし、幻を打ち破る。

城の地下の一室

リクのもとから逃走したゼクシオンが、アクセルによってリク=レプリカのエサにされる。



➡アクセルは「知りすぎた」ゼクシオンを始末し、忘却の城にいた機関員のなかで唯一生き残る。

地下4階

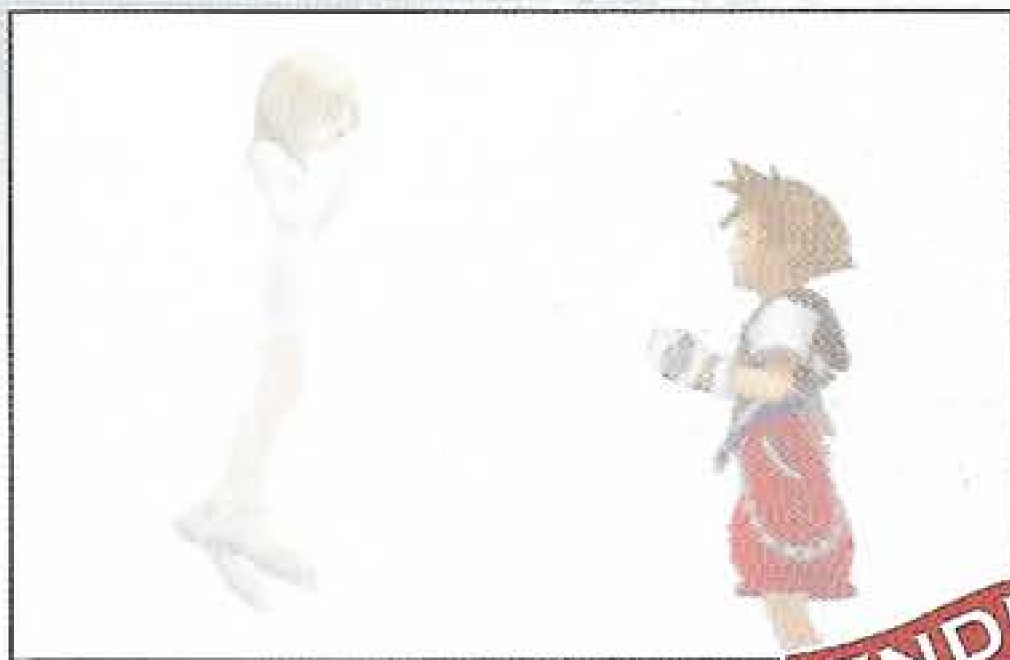
地下3階

vsゼクシオン戦

リク編

13階出口ホール

ソラ、ドナルド、グーフィーが、ナミネとの再会を約束し、ポッドのなかで眠りにつく。



ENDING





リクが、眠りについたソラのもとへ

トワイライトタウン

ゼクシオンの力を得ても満たされなかったリク=レプリカが、「本物」になるべくリクに戦いを挑み、敗れて消滅する。



⬆ついに本物にはなれなかったリク=レプリカだが、リクの言葉を聞きながら、どこか納得した様子で消えていく。

トワイライトタウン

ソラの眠るポッドの前でリクと会ったナミネが、リクの記憶と一緒に彼の闇を封じようと提案するが、リクはそれを断り、闇と戦う道を選ぶ。



⬆ナミネに会ったリクは、地下3階で光に飲まれかけた自分を助けてくれたのが彼女だと気づく。

忘却の城

リクが、自分の心の闇に巣くうアンセムを倒し、王様とともに黒コートを着て忘却の城を出る。



ENDING

地下2階

- 王様と合流
- ディズと対面
- vsリク=レプリカ(2回目)戦
- 闇と戦う決意をディズに表明。機関の黒コートを受け取る

地下1階

- vsアンセム(2回目)戦



ソラ＆リク＆カイリ

声優座談会 Returns

『KHⅠ』の発売から丸5年。本作でもソラ、リク、カイリの声を演じた3人による座談会を、ふたたびお届けしよう。（聞き手：大出綾太）



『KHⅡ』の打ち上げのときにリクとカイリが感動の再会？

――『KHⅠアルティマニア』でインタビューさせていただいてから、もう5年になります。

宮野　そうですね。じつは、『KHⅡアルティマニア』では座談会がなかったから、もうやらないのかなと思っていたんですよ。

入野　うん、俺も思ってた。

宮野　本が出る前に、「もしかしたらロクサスチーム（の声優さん）が座談会やってるのかも」って話してたよね（笑）。

――今回はしっかりとお話をうかがいますので（笑）。まずは、オリジナル版の『KHⅡ』についてですが、この収録はいつごろ行なわれたんですか？

入野　みんなで『KHCOM』のテレビCMのナレーションを録ったときに、スタッフのかたから「『KHⅡ』が出る」って聞いたんですよ。そのあとだから、2004年の年末から2005年にかけて、かな。

宮野　ミユ（入野さんのこと）がひとりで先に録ってたんだよね。

――ひとりずつ別々に収録したんですか？

宮野　そうです。僕は、続編が出ると聞いて「やったね」って喜んでいたんですけど、リクの出番が遅かったからなかなか呼ばれなくて、本当にリクが出るのか少し不安になってたけど（笑）。リクが姿を現して目隠しを取るシーンは、3人で一緒に録ったんだよね。

入野　たしかそのとき、マモちゃん（宮野さんのこと）カゼひいてたよね？

内田　私もカゼをひいてて、ノドがガラガラ言ってた。

宮野　（入野さんを指さして）ひとりだけ絶好調。

入野　「俺、カゼ知らずなんだよ」とか言ってた（笑）。

内田　あのときは、収録のあとにお団子屋さんに行ったよね。

入野　そう、スタジオの近くに団子屋さんがあったから、収録後に行って3人で食べて。いつもはひとりで録っていて、みんなで会う機会がなかったんだよね。だから今日もすごく楽しみだったんですよ。こういう機会がないと、なかなか会えないから。『KHⅡ』の打ち上げのときも、マモちゃんがこれなかったし（笑）。

宮野　別の仕事があって行けなかったんです。

入野　最後にちょこっとだけ会えたけど。

内田　ああ、駅で会ったときだ。

宮野　「仕事が終わったら駆けつけるよ」と言ってあったんですけど、連絡したときにはもう打ち上げが終わってた。それでも会場近くの駅までは向かって、ミユとはそのあと一緒に2次会へ行ったんですけど、莉紗ちゃんがね。

ソラにしては意外な一面が見られたかなと思います



内田　時間が遅かったから、帰らないといけなかったんです。でも駅で会えたから、すごくうれしかった。遠くから「リク！」って叫んで(笑)。
宮野　「会えて良かった！」って言い合ったよね。
入野　そういえば、打ち上げのときに東京ディズニーランドのチケットをいただいたから、僕たち3人とロクサス役の内山君(内山昂輝さん)たちとで遊びに行こうと言ってたんです。でも、人数が多いからなかなかスケジュールが合わなくて、まだ行ってない。
内田　今度、絶対に行きましょうね。
——チケットの使用期限は大丈夫ですか？
宮野　あ、俺ね、持ってるかも。(財布を手に取ってなかを探しはじめる)
入野　いま持ってるの(笑)？　俺のは冷蔵庫に貼ってあったんだけど、どこかに行っちゃったんだよね。
宮野　(財布から取り出して)あった！　2007年5月までだよ。あと少ししかないよ！　早く行こう！
入野　じゃあ、俺も探しておく。あとで日にちを決めよう(笑)。

ディズニーランドを走りまわってお互いの距離が縮まった

——『KH I』のあと、『KH II』や『KH Re:COM』の収録で再会したときに、初対面のころとくらべてお互いの印象は変わったりしましたか？
入野　(宮野さんを見つつ)……ヘンですよね。
宮野　何？　ヘンになったってこと？
入野　そう、会うたびにおかしくなっていく(笑)。
宮野　そんなことはないよ。会うたびに本性を見せていっただけだよ。
入野　おもしろい人だなぁって思ってます。
宮野　ミユは会うたびに、どんどんデカくなってたね。
入野　いや、そんなに身長は伸びてない。
宮野　……でもヒゲは伸びた(笑)。「ミユ、ヒゲが生えてるよ!?」と思って、ビックリしちゃった。
入野　『KH I』のころは、まだ中学生だったから。
宮野　(しみじみと)大人になったよねえ(笑)。
入野　莉紗ちゃんは、本当にキレイになって。ねぇ。
内田　(照れながら)え、そんなことないですよ。
宮野　お前、口説こうとしてるの(笑)？　みんなに「大人になったね、莉紗ちゃん」って言われてたよね？
内田　はい。
宮野　本当にそれが再会したときの第一印象だったなあ。だって5年も経ってるわけだし。(かっこいい声で)女の子から女性になった感じだね。
入野　何でちょっと良い声になってるの(笑)！
——内田さんはいかがですか？
内田　私は、ふたりにまた会えてうれしかったですね。
入野　(宮野さんを指さして)ヘンになってたでしょ？
内田　……そうですね(笑)。
入野　でも、5年前とくらべて、みんなですごく話をするようになったかな。
宮野　うん、その変化が一番大きいね。
入野　『KH I』の打ち上げで、一気に打ち解けて。
内田　ね～。
宮野　そうなんだよ、あれがすごく楽しかったんだよ！あのときに、お互いの距離がググッと縮まったかな。
入野　『KH I』の打ち上げのあとに、みんなで東京ディズニーランドに行ったんですよ。そのときに3人で大はしゃぎしながら遊んでたんです。
宮野　閉園まで1時間ちょっとしかなかったから、どれだけアトラクションに乗れるか、3人でパーク内を走りまわったんだよね。
内田　そう、すごく楽しかった！
宮野　ディズニーランドのキャストのお兄さんたちに、「リクです！」「カイリです」って言いながら(笑)。
内田　うん、いろんな人に話しかけてた。あ、そのときに宮野さんが、チカチカ点滅してるライトに向かって、「闇の力で消されたいのか！　こんなもの！」って言ってたの。
入野　やっぱりそのころからヘンだったのかも(笑)。
内田　しばらくは、ひとりで思い出して「プッ」って笑ってました(笑)。

反響の大きさに驚いた『KH II』ときには意外なところからも

——『KH II』が発売されたころの周囲の反響はいかがでしたか？
入野　『KH I』のときは、遊んでくれた人から「おもしろかったよ」と言われるくらいだったんです。でも、『KH II』のときは「あの声をやってたの!?」とビックリされることが多かったですね。
宮野　ああ、言われた言われた。
入野　僕は『KH II』のテレビCMでタイトルを言わせてもらったんですけど、それを聞いた人からの「お前、あの作品やってたのか！」っていう反響がものすごく大きくて。いろんな人たちが遊んでくれているんだな



カイリでいられる時間がとても好きなんです

と思いましたね。ディズニー作品が好きだから遊んでいる、という人もいるし。

宮野　僕らがやっているアニメを知らない人や、ふだんゲームをやらない人たちも知っていたりして、それだけ大きな作品なんだって感じさせられましたね。

内田　私がいま通っている高校は中高一貫校なんですけど、中等部の子が『KHⅡ』のパッケージを持ってきて「サインしてください」って言われたことがあります。でも、なんだか申しわけないから、パッケージの裏のほうにちっちゃく書きました。

宮野　そんな小さく書いたら、なくさないように自分の持ち物に名前を書いてあるみたいじゃない(笑)。

内田　あと、授業中になぜか『KH』の話になったんですけど、内心で「私、出てるんだよ！」と思っていたら、突然先生が「ね、内田？」って話を振ってきたりして。

入野　いきなり振られたんだ。ビックリするね。

宮野　先生もうれしかったんだよ、自分の好きな作品に自分の生徒が出てるから。

――校内でも有名なんですね。

内田　廊下とかで「カイリの人だ～！」って言われると、心のなかでは「うん、そうだよ～」みたいに、ちょっと得意になってる(笑)。あと、私、ふつうのお店でバイトしていたときに、お客様から「カイリの人ですか？」って聞かれたこともあるんです。

入野・宮野　えぇぇー!?

内田　つけていたバッジに"内田"って名前が書いてあるだけだったんですけど、「声を聞いたらカイリだと思って」と言われて、ビックリしちゃった。でも、カイリがレジをやってる、なんて言ったら……。

入野　その店、話題になっちゃうね。

宮野　行きたいな、俺。カイリがレジやってる店に行ってみたい(笑)。

入野　リクもレジやればいいじゃん。

宮野　じつは、昔はリクもレジをやってた(笑)。僕、本屋でバイトしてたんですよ。ちょうどそのころに、『KHⅠアルティマニア』が出たから、店長に「この本、僕が出てるんで、前のほうにお願いします」ってビシッと言って、棚の前に陳列させてもらった(笑)。

キャラクターたちの1年間の成長と自分たちの5年間の成長をくらべて

――『KHⅡ』は『KHⅠ』の1年後の物語ですが、成長したキャラクターを見て、どんな印象でしたか？

内田　私、最初はカイリだと気づかなかったんです。髪の毛が伸びてるし、とても大人っぽくなってたから。

宮野　リクも髪の毛が伸びすぎだよ。「それじゃ戦いづらいから前髪切ったほうがいいよ」と思った(笑)。

入野　リクは闇の世界でひとりでがんばってて、前髪を気にしてるどころじゃなかったんだよ(笑)。ソラは、最初は服がツンツルテンなんだよね。しばらくパツンパツンのまま戦ってたけど、途中で妖精たちに服を替えてもらって。

宮野　あれは、成長が見えた瞬間だよね。

入野　うん。顔つきも少し大人っぽくなってるし。どこが変わったかこまかくは言えないけれど、明らかに雰囲気がちがってて、勇ましくなった感じかな。1年間カプセルのなかで寝てたからね。

宮野　寝てるときが一番背が伸びるんだよ(笑)。

――キャラクターが成長したことで、演技を変えた部分はありましたか？

入野　『KHⅠ』を録ったのは僕が中学2年のときなので、声がすごく高いんです。『KHⅡ』は、1年後の物語ですけれど、現実には3年くらい経っているから、自分自身の声は低くなっている。それは意識しないといけないかなと思って、『KHⅡ』の最初の収録では、ちょっと高めの声を出していたんです。そうしたらスタッフのかたに「そんなに高くしないで、そのままの声でいいよ」と言われましたね。"かわいい"というより、"カッコよくて強い"イメージでやってほしいと。だから、声の高さは意識せず、ふつうに演じました。

――演技としては『KHⅠ』と同じだったと。

入野　ええ。前と同じように、天真爛漫で前向きに、という部分を心がけながら、ですね。でも、リクに対する思いみたいに、胸のなかでモヤモヤしているような感情が『KHⅠ』のときより多くて、ソラにしては意外

ソラ役　**入野自由**　MIYU IRINO



プロフィール

1988年2月19日生まれ、東京都出身。ジャンクション所属。声優と並行して、舞台俳優としても活動中。おもな出演作は『アイシールド21』小早川瀬那、『ツバサ・クロニクル』小狼、『千と千尋の神隠し』ハク。

な一面が見られたかなと思います。いままでは、ずっと元気元気！という感じでやってきたので、そういう意味では表現するのが難しかったし、おもしろくもありました。
内田　私も歳を取って、声にかわいげがなくなってしまったから、ちょっと若作りにして(笑)。『KHⅡ』では、カイリも戦ったりしますよね。それから、リクがアンセムの姿になっているのを最初に気づいてあげられるのも、カイリなんです。そういう、強さや心の大きさみたいなものを今回は表現できたらいいなと思っていました。
宮野　カイリ専用のキーブレードがあったもんね。
内田　うん。ソラを助ける場面で、「今度は私が戦う」ってバァッと飛んで。
宮野　ハートレスをポコポコなぐってた。
入野　"ポコポコ"って弱そうだな(笑)。
――ちなみに、内田さんご自身は、ソラとリクに対してどんな気持ちを抱いて演じていましたか？
内田　ソラには、やっぱり淡い恋心……まではいかないけれど、それに似た気持ちで。すごく仲良しで、一番近い存在だと思っています。リクは、年上だし、頼りにしている感じかな。
――宮野さんは、リクが成長したことで演技を変えた部分はありましたか？
宮野　僕もミユと同じで、3年経ったから、かなり声がオッサンになってた(笑)。でも、リクもすっかり大人になっていたので、低い声でいいのかなと思って演じたら、ミユとは逆に「そんなにオッサンじゃない」って言われましたよ(笑)。「1年しか経ってないんだから」って。"1年"という微妙な年数を表現するのに、はじめは苦労しましたね。
入野　『KH Re：COM』の収録は、『KHⅠ』のボイスを聞きながらやったんでしょ？
宮野　そう。『KH Re：COM』は『KHⅠ』のすぐあとのお話だから、本当に『KHⅠ』当時の声の高さに寄せないといけなかったんですけど、ちょっと気がゆるむと、すぐに低くなってしまう。そうすると、スタッフのかたが「あのころはこんな感じの声でしたよ」と言って、何回も何回も当時のセリフを聞かせるんですよ。こっちとしては「やめて～、恥ずかしい！」って思ってましたけど(笑)。『KHⅠ』のころを思い出しながら演じるというのは、結構苦労しました。
――『KH Re：COM』ではリクも主役ですから、ボイスがたくさんありますよね。
宮野　GBA版を遊んでいて、「せっかく主役なのに声はないのか！　このシーン、ボイスをやりたかったなあ」なんて思っていたので、今回ボイスつきになって、すごくうれしかったですね。『KHCOM』の物語は、リクの心が動いたり、リク＝レプリカが出てきたりして、とても好きでした。リクを操作できるのも楽しくて。
入野　『KHⅡ』でも、ラスボスと戦ってるときにリクを操作できるよね。
宮野　あぁ！　でも弱いんだよ、リク(笑)。ソラとコンビを組んでるときは強いんだけどね。
入野　そうそう。連携技を発動してるときは強いけど、単体だと弱い。
内田　友情の力ですね。
宮野　お、いいこと言うね、さすがだよ(笑)！

ソラ、リク、カイリから見た ロクサス、リク＝レプリカ、ナミネ

――『KH Re：COM』では、リクとリク＝レプリカが対峙するシーンがありますが、そのときの演じわけはいかがでしたか？
宮野　難しかったですね。リクとリク＝レプリカは、キャラクターの根本的な部分を変えて演じようと思っていたんです。本物のリクは、落ち着いているんだけれど旅のなかで悩み苦しんできていて、そういう思いを積み重ねてきたという印象を強く出すようにしました。逆にリク＝レプリカは、気が強くてやさぐれた感があって(笑)、自分がニセモノだとわかってから変わっていくところに気をつけていましたね。「同じ声なんだけどちがう人物」ということが伝わるように、意識しながら演じていました。
――ちなみに、リクとリク＝レプリカのかけ合いは、別々に録っているんですよね？
宮野　そうです。その場で互いちがいにしゃべってたら、自分で混乱しちゃいますから(笑)。順番的にはリク＝レプリカを先に収録して、それを聞きながらリクを録っていきました。
――対をなすキャラクターとしては、ソラにはノーバディのロクサスがいましたね。
入野　「見ていて切なくなるキャラクターだな」というのが、ロクサスの第一印象でした。すごく好きだったのが、カプセルのなかで眠るソラに対して「俺の夏休み――終わっちゃった」と言うシーンなんです。あのセリフのあとにタイトルロゴが出てきますよね。「物語はまだはじまってなかったんだ」とか、「これからソラが出てくる、うれしいな」という思いがありつつ、「ロクサスはこれで終わりなのか、さびしいなあ」という気持ちもあって……。ソラにとってロクサスは、いなくてはならない存在ですけど、僕自身もロクサスというキャラクターはとても好きです。
――カイリにも、ナミネというノーバディがいます。
内田　ノーバディって、すごく悲しい存在ですよね。私は、『KHⅡ』の最後で、カイリとナミネ、ソラとロク

リク役 **宮野真守**
MAMORU MIYANO



プロフィール
1983年6月8日生まれ、埼玉県出身。劇団ひまわり所属。演劇ユニット「SMILY☆SPIKY」で舞台公演も行なっている。おもな出演作は『デスノート』夜神 月、『鋼鉄三国志』陸遜伯言、『桜蘭高校ホスト部』須王 環。



“1年”という微妙な年数の表現には苦労しました

サスがひとつになるシーンが好きなんです。台本を見たときに涙が出てきちゃって……。
入野　あそこはいいよね。
内田　ね？　救いでもあるけど、ナミネにとっては、自分が消えてしまうから、やっぱり悲しいシーンなんだなって思ってます。
――ロクサスやナミネに対して、リクはどんな思いを持っていたんでしょう？
宮野　リクは、ロクサスがソラのノーバディだと誰よりも早く気づいてたので、姿形はちがうけれど、やっぱり“ソラ”を感じていたんじゃないかな。
入野　ソラを起こすにはロクサスを倒さなきゃいけないから、リクは闇の力を手に入れてまでソラを助けようとしたわけだよね。
宮野　リクはいつも“ソラありき”で行動してるからなあ（笑）。ただ、ロクサスに対しては、単純に「もどるべきところへもどす」という思いだったのかもしれない。ナミネについては、彼女と出会ったことで自分の使命に気づいたから、リクにとって今後を決めるきっかけとなった、とても大事な存在ですね。

『KH4』は3人の冒険物語、『KH5』はカイリが主人公？

――前回のインタビューでは、内田さんが『KH12』までつづけたいとおっしゃっていましたね。
内田　『12』じゃ足りないです、もっともっと（笑）。

カイリ役
内田莉紗
RISA UCHIDA



プロフィール
1989年2月12日生まれ、東京都出身。ムーン・ザ・チャイルド所属。舞台を中心に映画、テレビ、CM、雑誌など多方面で活躍中。おもな出演作は劇団四季ミュージカル『南十字星』アミナ、『ライオンキング』ヤングナラ。

入野　じゃあ、今回増やしてもらって、『20』くらいにしておこうか（笑）。
宮野　できるかぎりつづけていきたいよね。でも、どんな話になるんだろう？
――続編については何も聞かされていないのですか？
入野　全然聞いてないです。『KH I』のときなんて、自分でプレイしてシークレットムービーを見て、「これ誰、誰!?」って話してましたから（笑）。目隠しの男がリクだとわかったときには、「うわ、俺、続編には出番がないんじゃないか？」と思ったりして。
宮野　野村さん（野村哲也氏：ディレクター）が「あれはリクです」と言ってたから、『KH II』はリクの話かなと思ってたんだけど、全然ちがったね。
入野　リクを捜す話だったから、ソラとしては主役を交代せずにすんで良かった（笑）。
宮野　でも、『KH II』のシークレットムービーは、これまでの本編の面影がまったくないよね。
入野　そう、全然ちがうから、みんな危機感を覚えてるんですよ。自分のキャラクターは出てこないかもしれないって（笑）。
――『KH II FM』で追加された新シークレットムービーでは、見たことのある人物が氷づけになるシーンが出てくるんですよ。
宮野　（手をあげて）あ、じゃあ俺が氷につかる。今度は俺が氷づけになって1年間眠る（笑）！
入野　真っ先に名乗り出ちゃった。
――氷づけになるのはロクサスに似ている人物です。
入野　ああ、やっぱり危機感が……（笑）。じゃあ、もしかしたらソラたちの話ではない？
宮野　ロクサスのお話かな？　あ、氷づけの人が過去の主人公で、その末裔が（入野さんを指さして）あなたなんですよ、きっと。ロクサスはソラのノーバディだから、ソラのご先祖様である氷づけの人に似た姿で生まれてきたとか。
入野　どうなんだろう？　『KH』シリーズは謎だらけだからなあ。『KH II』のラストだって、王様から手紙がきたところで終わってるし。
宮野　あのあと、3人で冒険するとか？
内田　やりたいね。
宮野　でも、『KH3』はロクサスらしき人が主役かもしれないから、3人の冒険は『KH4』あたりで。
入野　カイリが主人公の話も作ってほしいね。
宮野　じゃあ、それは『KH5』で（笑）。カイリがいろんなコスチュームで戦うの。あ、それはちょっとマズイですね、前にあったゲームのネタだから。
入野　コスチューム!?　……あ、わかった。
宮野　そのゲームのキャラクターが、『KH II』でも妖精になって出てきてるしね（笑）。
――カイリが主人公のゲームを作ってもらえると言わ

れたらどうしますか、内田さん？
内田　うれしいですけど、なんだかドキドキしちゃいます。私、カイリでいられる時間がすごく好きなんですよ。だから、ぜひ作ってほしいけど、発売されると思うだけで緊張するから、発売はしなくていい(笑)。
入野　じゃあ、スタジオを借りて3人で作ろうよ、インディーズで(笑)。

『KH』シリーズという大きな作品に関われた奇跡と幸せ

——みなさんにとって、『KH』シリーズとはどんな作品ですか？
宮野　『KH I』は、ちょうど僕が声優の仕事をやらせてもらえるようになったころの作品で、まだ右も左もわからない状態だったんです。そんななかで、声だけの芝居のありかたとか、想像力の養いかたといった、役者として必要なものを、いっぱい学ばせてもらえたと思っています。
入野　僕は、『KH I』をはじめて知ったのが、ゲーム雑誌の記事だったんですよ。もともと『FF』シリーズとかが大好きだったので、雑誌で見て「このゲーム、絶対に買おう！」って決めていて。そのあと、しばらく経ってから『KH I』のオーディションを受けることになったときに、「あれ？　このタイトルは前に聞いたことがあるな」と思って記憶をたどったら、雑誌で見たゲームだと気づいて、これは大変だ、一大事だと(笑)。
——オーディションの前に雑誌で知っていたんですね。
入野　はい。オーディションも、受かるとは思っていなかったので、合格できたのは奇跡だったといまでも思ってます。そんなこともあって、はじめての収録ではとても緊張していて、「これでいいのかな」という不安も強かったんです。『KH I』のボイスを聞くと、たどたどしかったりロレツがまわってなかったりして恥ずかしいんですが、もしかすると、それが逆に良かったのかもしれないですね。いま「『KH I』のソラをやれ」と言われたら、たしかに当時よりは上手にしゃべれるけれど、あのころのソラの勢いは出せない。
宮野　体当たりでやってる感じが出てるよね、みんな。
入野　うん。だから、『KH』シリーズは、自分の成長を自分で見られる、大好きな作品なんです。「今後、声優として何をやりたいですか？」と聞かれたら、迷わずに「『KH』シリーズの続編をやりたいです」と言えるくらい好きなので、この先もずっとつづけていきたいですね。
宮野　僕も、いろいろと学びながらリクというキャラクターを作り上げていって、リクとともに成長してきた感じがしますね。リクによって宮野真守という存在がたくさんのかたに認識されるようになったと思ってますから、自分にとって大事な作品です。みなさんに愛され、自分も愛せる作品に関われたのは、本当に幸せに思います。
内田　私も、声優のお仕事をするのは『KH I』がふたつ目だったので、慣れていないことが多くて、本当に反省のくり返しでした。「私なんかがカイリをやらせていただいていいのかな」って、いまでも考えたりするんですけど、ふたりの話を聞いて、私でも良かったのかなと思えてきて少しうれしいです(笑)。私は、カイリだけじゃなくて、『KH』の世界全部が好きだし、キャラクターも共演者のみなさんも大好きだから、この作品に関わらせていただいて、とても幸せですね。
——最後に、『KH II FM＋』を遊んでくれるファンのみなさんに、ひとことお願いします。
入野　『KH II FM』ではイベントシーンが追加されていて、いままでわからなかった部分が明らかになったりするので、そういうところは見てほしいですね。僕自身は、今後のことが一番気になるから(笑)、シークレットムービーが楽しみなんです。みなさんもシークレットムービー目指して、ちゃんとクリアしましょう！
内田　わざわざ私が言うまでもないんですけど、本当にすばらしい作品なので、ぜひ楽しんでください。
宮野　『KH Re:COM』の見どころは、いろんな"リクボイス"が聞けるところかな(笑)。損はさせませんので、みなさんに楽しんでほしいですね。それから、今後もどんどんシリーズがつづくように、たくさん応援していただければうれしいなと思います。
——ぜひ『KH20』まで座談会をつづけましょう。
入野・宮野・内田　よろしくお願いします(笑)！
(2007年3月6日　スクウェア・エニックスにて収録)



『キングダム ハーツII ファイナル ミックス＋』

オフィシャル イラストギャラリー

本作のディレクターである野村哲也氏は、『KH』シリーズのイメージイラストも手がけている。ここでは、『KHCOM』のために描かれたものを含む、『KHII FM＋』オフィシャルイラストの数々を、ご本人のコメントつきで紹介しよう。



夕暮れ(左)&夜明け(右)

野村哲也氏のコメント
comment from Tetsuya Nomura

Ⅻ機関のパブ用の絵を描いていなかったこともあって、全員勢ぞろいの絵を描きたくなったのが不幸のはじまり……。こんな大作になってしまうとは想像もしていませんでした。でも仕上がりを見ると、なかなか迫力もあって良かったです。2006年の東京ゲームショウで初披露でしたが、人が集まってくれて、閉会してもこの絵の前から動こうとしなかったファンのかたがたを見てうれしくて感動しました。

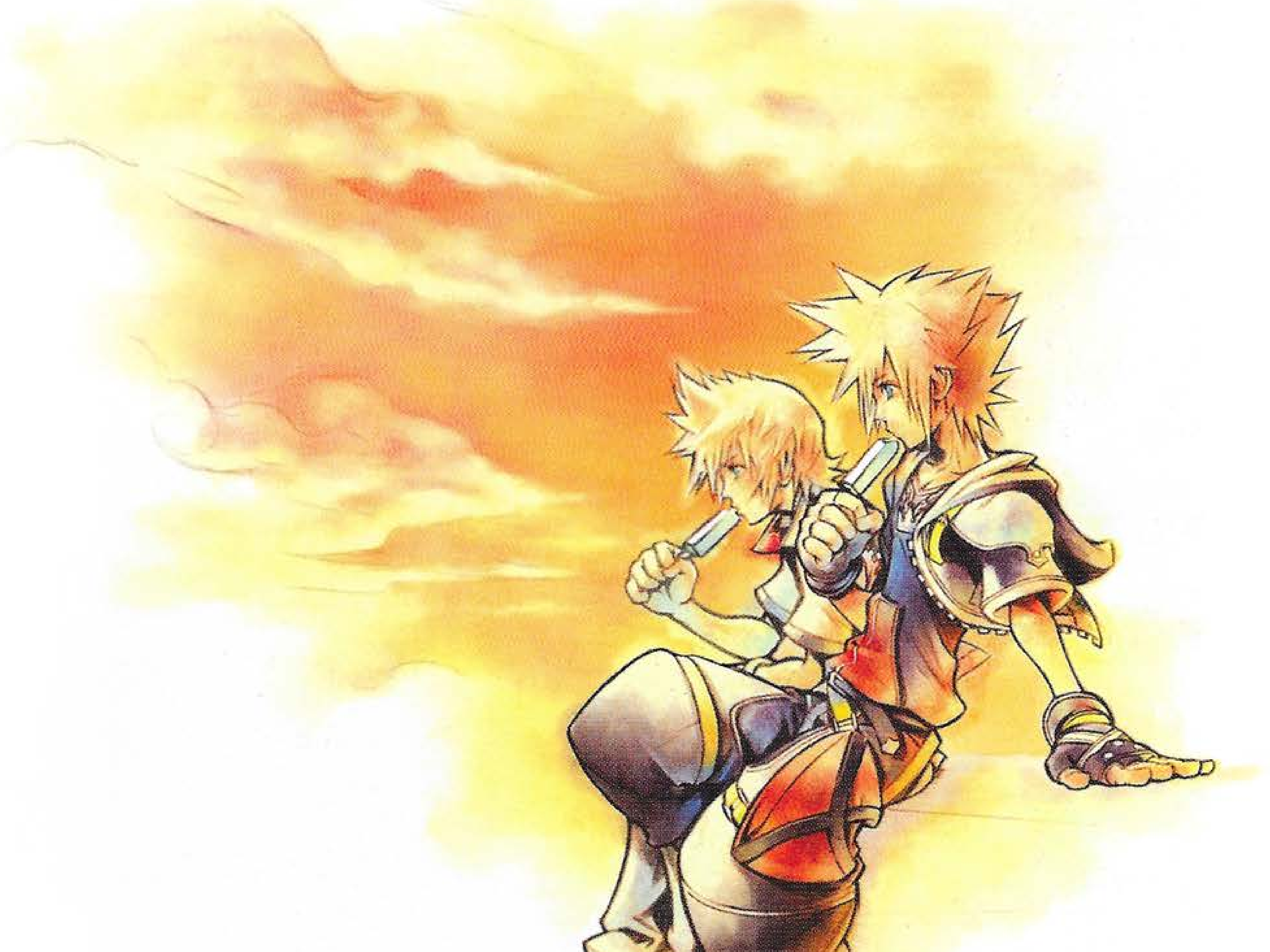




爽快

野村哲也氏のコメント
comment from Tetsuya Nomura

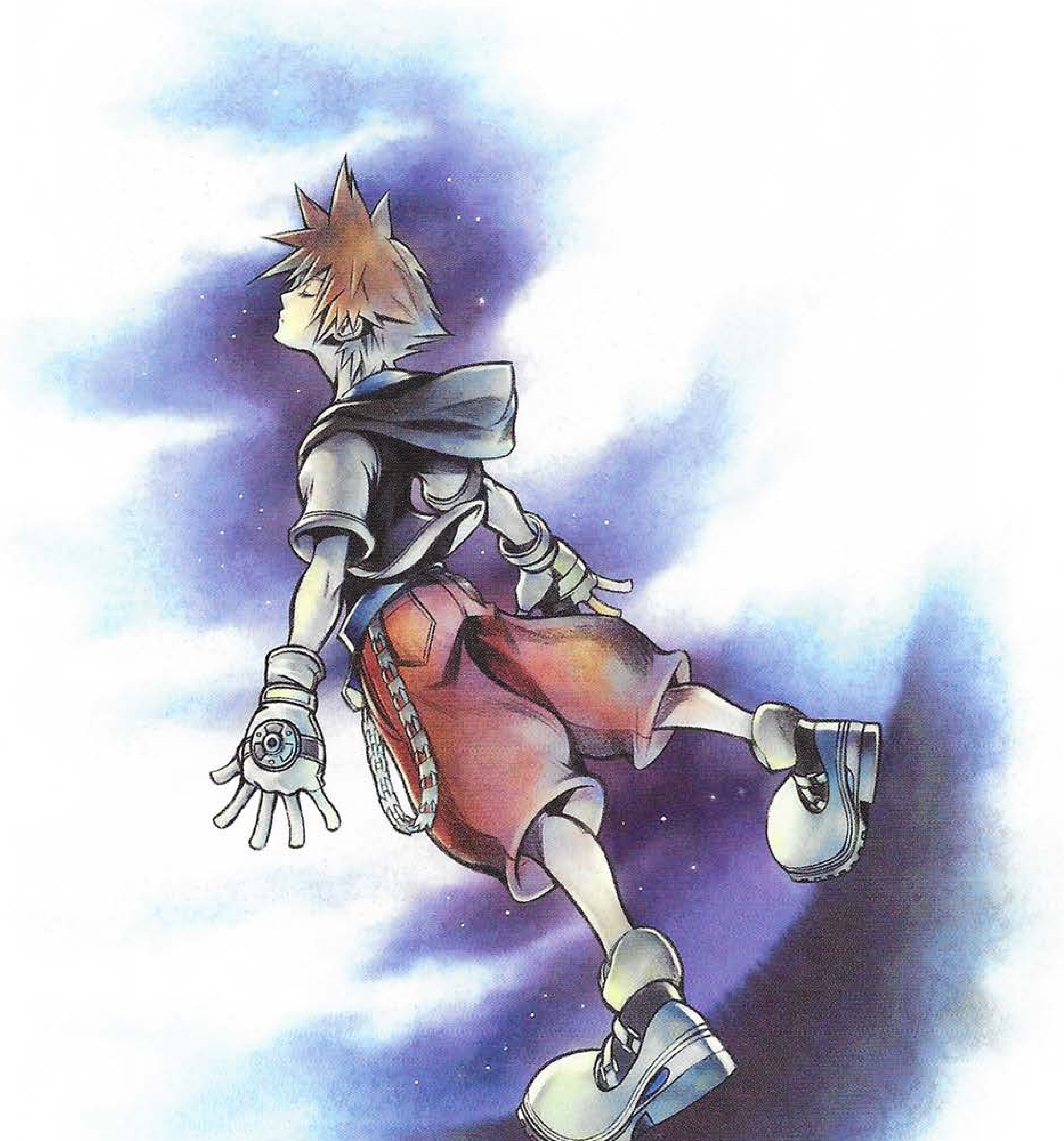
『KH』らしさ、青空と大海をイメージしています。ソフトのパッケージではうしろに『KH Re：COM』のソラとリクがいましたが、イメージイラストとしては、これが正式な形となります。こんな小さなところによく器用に立ってられるなぁ？と思うかもしれませんが、そこはアレです。あの～……奥行きがあるんじゃないですか？　きっと。



晩夏

野村哲也氏のコメント
comment from Tetsuya Nomura

ゲーム中にはないシチューションですが、この絵を閃いて一気に描き上げました。ちょっと切ない雰囲気が出て気に入ってます。



十字路：明星

野村哲也氏のコメント
comment from Tetsuya Nomura

十字路で死神と取り引きをしたというギタリストの逸話があるんですが、じつは『KHCOM』のオープニングはそれから発想を受けてできています。



十字路：暁

野村哲也氏のコメント
comment from Tetsuya Nomura

本当にゴメンなさい。気づいたときには時すでに遅し。リクの服の色を塗りまちがっています。我が愚かさをさらすべく、このまま掲載させていただきます。ファンのかたがた、申し訳ありません。





デッキ

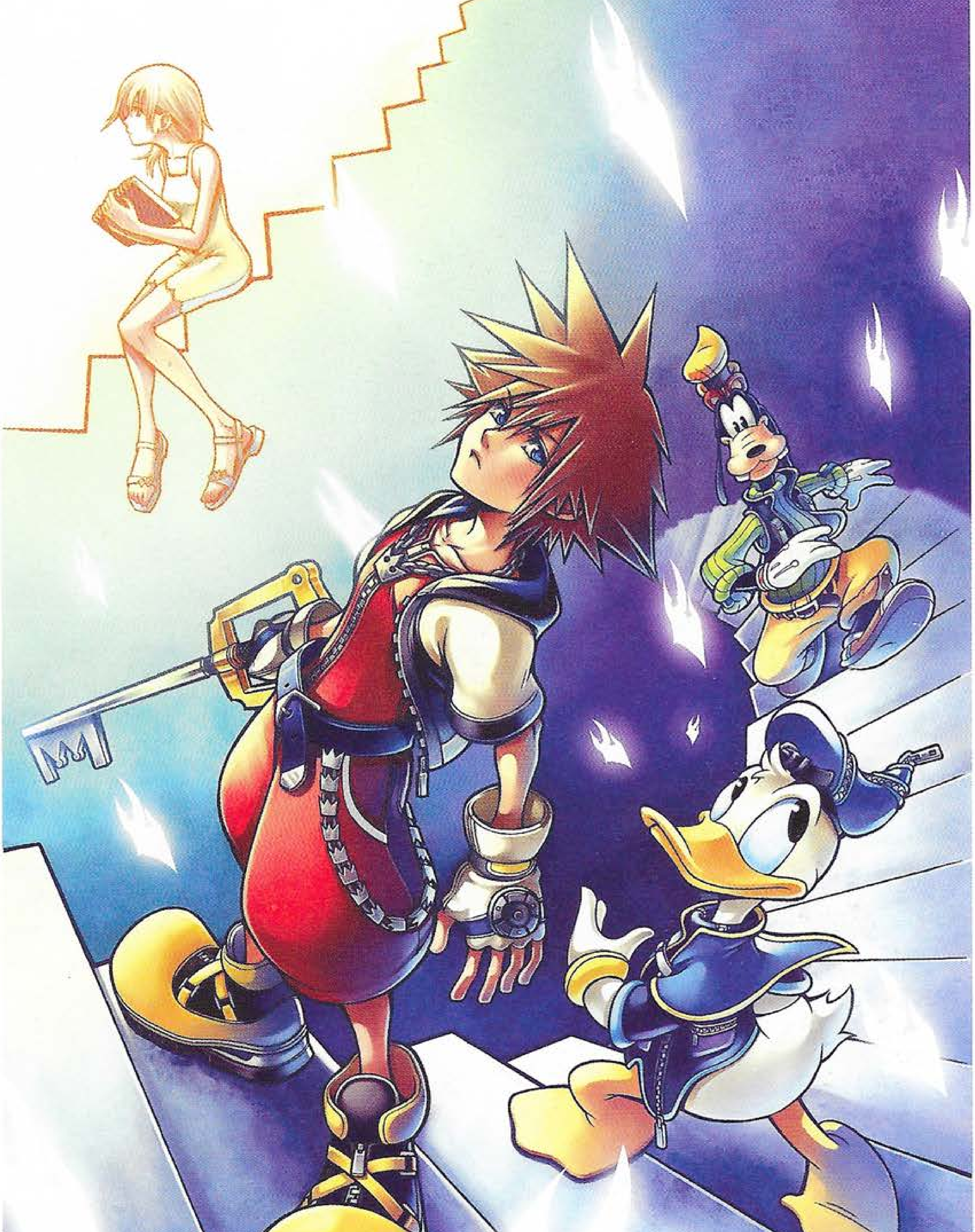
野村哲也氏のコメント comment from Tetsuya Nomura

社内プレゼン用に作った3D映像があったのですが、その時点から「タイトルが出るときにソラがキーブレードにすわってカードを広げる」というコンテにしていました。その一連の動作が好評で、そのままイラストに落としこんだという珍しいパターンです。

カード

野村哲也氏のコメント comment from Tetsuya Nomura

リク編にもタイトル画面が必要だ、ということになり、急遽仕上げました。ソラの絵と組み合わせてパブでも使えるように対称のデザインにしました。



螺旋

野村哲也氏のコメント
comment from Tetsuya Nomura

もっといろいろ仕掛けをする予定でしたが、あえなくタイムオーバー。それならと、シンプルなままに仕上げた一枚です。余談ですが、自分は原画を大事に保管するタイプではないのですが、人にあげたりしたことがありません。ですが、ワケあってどうしても感謝のしるしを渡したい人がいて、そのときに手元にあったこの絵の原画は、遠く水の都にいまはあります。

しばらくソラに大きな動きはさせなくてもいいかなと思っています





野村哲也 INTERVIEW

ソラの旅は『KH II FM＋』でいったん終わったが、『KH』シリーズはまだまだ広がりを見せようとしている。ディレクターの野村哲也氏が見つめる先には、どんな展開が待っているのだろうか？　（聞き手：山下　章）

どんどん要素が追加された結果大ボリュームになった『KH Re:COM』

――『KH』ファン待望の『KH II FM＋』は、驚くほど遊びごたえのある作品になりましたね。

野村　今回はふたつの開発チームで作ったので、結果的にそうなってしまいました。

――『KH IIアルティマニア』のインタビューで、ファイナルミックス（以下、FM）版に関して「すごくでっかい切り札を用意しているんです」とおっしゃっていましたが、それが『KH Re:COM』であったと。

野村　そうですね。『KH II』でFM版を作るんだったら、『KHCOM』をなんとかPS2で再現できないかな……とぼんやり考えていて。最初は、ドット絵のままで移植する予定だったんですよ。それが固定視点の3Dになって、そうしたら「3Dにするならカメラが動いたほうがいいよね」って話になり……そんなふうにどんどん要素が追加されて、いまの形になっていきました。

――ゲーム的には、2Dから3Dに変わったことで、どんな部分を調整しようと考えましたか？

野村　まずバトルでいうと、2Dのときには横軸方向の攻撃しかなかったですよね。グラフィックがドット絵なので、縦軸方向の攻撃があると、ソラもハートレスも縦向きの攻撃パターンやダメージパターンのドット絵も必要になってくるんですけど、それには容量が足りなかったんです。それが3Dに変わって、360度全方向に攻撃できるとなると、『KHCOM』のときとはゲーム性がちがってきますから、そのあたりはいろいろ調整しましたね。あとは、3Dのマップのなかでプレイヤーにいろいろ遊んでもらえるように、マップのギミックは結構増やしました。

――技にも、『KH II』にあるリアクションコマンドが追加されました。

野村　『KHCOM』は、ソラの動きひとつにしても、基本的に『KH I』を踏襲した作りになっていましたが、今回は『KH II』がすでに世に出ているので、『KH II』に近い作りにしたいという考えがあったんです。『KHCOM』だと、『ファイナルブレイク』や『ラストアルカナム』は、発動すると最後まで自動的に攻撃したけど、今回はリアクションコマンドをタイミングよく入力する必要があるので、アクション性が高くなったと思います。

――新たなボス戦も追加されましたが、マールーシャの第3形態はかなり強いですね。

野村　それは、打ち合わせ中のちょっとしたカンちがいからそうなったんです。スタッフからマールーシャ第3形態の説明を聞いたとき、「敵がソラのデッキに入っているカードの並びを変える」というアイデアを、「デッキに入っているカードをバトルフィールドに全部散らばらせる」と受け取ってしまって。最初のうちは「おもしろいな」と思いながら聞いていたんですけど、

なんか話がかみ合わないなと思って「あれ、カードを散らばらせるんじゃないの?」と言ったら、「あ、そっちのほうがいいですね。そうしましょう」って。まあ、『KHCOM』では、マールーシャよりも先に戦うアクセルやラクシーヌのほうが強いと言われていたみたいなので、だったらマールーシャをもう少しいやらしくしてもいいかなと(笑)。

——リク編でゼクシオンと実際に戦うことになったのは、やっぱりファンのかたからのリクエストが多かったからなんでしょうか。

野村　そうですね。どの属性のどんな武器を使うのかというのが、ファンのみなさんのあいだで議論されていたようなので、これが解答ということです。

大阪の開発チームのがんばりが
ファンにとってはうれしい誤算を生んだ

——イベントシーンも、『KHⅡ』のように3Dになって声優のボイスも入りましたね。

野村　すべてのイベントにボイスを入れるのは、収録に1年かかる『KH』シリーズとしてはスケジュール的にも難しかったので、忘却の城の各階の入口と出口ホールにだけボイスを入れるという方向になりました。

——それぞれのキャラクターの担当声優は、どのように選んでいるんですか?

野村　自分のなかでは、「このキャラクターはこんな感じの声」というイメージが最初にあって、その声を探す感じで決めています。ラクシーヌの声が宮村優子さんというのも、『KHCOM』のときからそういうイメージを持っていたので、すんなり決まりました。ただ、僕はあまり声優さんにはくわしくないので、スタッフや東北新社のかたがたとも相談しながら、イメージどおりの声優さんが見つかるまで、こだわって探しています。スタッフから「この声優さんにしたい」というリクエストがくる場合もありますが、自分のイメージとよほど離れていないかぎりはその人に決めますね。

——マールーシャはやっぱり「シャアの声」という指定をされたんですか?

野村　自分が指定したわけではなく、スタッフのほうから要望があったパターンですね。正式に池田秀一さんに決まったときはスタッフも喜んでいました。

——今回、GBA版とはセリフが微妙に変わっている場面が結構ありますよね。

野村　それは、渡辺(渡辺大祐氏:『KH Re:COM』シナリオライター)からの提案です。『KHCOM』のときのセリフはテキストで読ませることを想定したものだったので、もしボイスが入るのであれば調整したいと。だから、ストーリーなどは変わってなくても、言っている言葉はこまかく変わっていますね。『KHⅡ』とのリンクを強めたり、わかりやすいセリフに変更したりといった物語面での補完も、要所要所でしています。

——それにしても、はじめて『KH Re:COM』というソフトのお話をうかがったときには、これほどのボリュームになるとは思っていませんでした。

野村　僕としても想定外でしたね(笑)。『KH Re:COM』は、大阪のチームが開発しているんですが、吉本(吉本よういち氏:『KH Re:COM』Co.プロデューサー)と安江(安江 泰氏:『KH Re:COM』Co.ディレクター)のふたりが月に一度、開発途中のバージョンを東京へ持ってきては「こういう要素を入れたい」と積極的に提案してくれて。それで僕も「じゃあ、これも入れよう」というふうに、向こうの提案にかぶせる形でどんどん要素を追加していったら、翌月にはもっとすごいものをふたりが持ってきて……そうしているうちに、ここまでボリュームが大きくなった感じですね。あくまで「『KHⅡ

またまた哲さんに聞け! 『KHⅡFM+』シナリオの謎

『KHⅡFM+』で多くの謎は解決されたが、新たに生まれた謎もある。今作で追加された場面に関するものを含め、物語中に浮かぶ疑問点を、野村氏に直接ぶつけてみた。

(聞き手:大野優子)



——王様は『KHⅠ』で闇の世界のキーブレードを探しに旅立ちますが、賢者アンセムに会ったときに持っていた光の世界のキーブレードは、現在ソラが使っているものですか?

野村　そうではないです。王様は現在、光と闇のどちらの世界のキーブレードも使える状態ですね。これは重要なポイントなんですが、キーブレードは各世界に1本ずつあるというわけではなく、資格を持つ者の心の数だけ存在します。

——XⅢ機関のメンバーはイスにすわって会議をしていますが、あのイスの高さは実力などから決まっているのでしょうか?

野村　いえ、あのイスは高さが固定ではなくて、動くんです。つまり、高さは個人の自由ですね。リーダーのゼムナスはつねに一番上の高さにいますが、彼と同じ高さに行ったら悪いような遠慮の気持ちが、ほかのメンバーにはあるんじゃないですかね(笑)。

——『KH Re:COM』のソラ編とリク編のエンディングで、アイスを食べながら歩くハイネたちをロクサ

次ページへつづく



今回の隠しボスに関しては容赦なく強くしています

野村　FM版を出そうと思った一番の理由は、やっぱり『KH』シリーズの場合は『KH I FM』から入ってきたファンのかたが相当いらっしゃるので、英語ボイスでないとなじめない人も多いかな、という部分ですね。ただ、『KH II』のときに「容量がいっぱいいっぱいで、これ以上は入りません」とプログラマーから聞いていたこともあって、英語ボイス以外の追加要素をどうしようか悩んでいたんです。そうしたら、海外版の作業がひととおり終わったあと、データを整理したので容量がかなり空いたということをプログラマーから聞いて、企画担当からも「こんな要素が増やせます」というリストがまわってきたんですね。その時点では、それほど要素が増やせると思ってなかったので、自分としてはおっかなびっくりでスタートした部分もあったんですが、開発を進めていくうちに結構な量の要素を追加できるメドが立って、これだったら自信を持って出せるかなという感じになってきたんです。

——リストにあがっていた要素のなかで、絶対に入れたいと思ったものは何ですか？

野村　最初に言ったのはロクサス戦ですね。『KH II』のときもかなりゴネたんですけど、残念ながらボツになってしまっていたので。

——本編でかならず戦うことになる敵としては、ロクサスはかなり強いですよね。

野村　やっぱりロクサスが弱かったら、ちょっとイヤ

FM』を仕上げるあいだに『KH Re:COM』も作る」ということで、そんなに開発のハードルを高いものにする予定はなかったんですが、そこは大阪のチームががんばって、ありえないぐらいの短い期間でやってくれたんで。ここまでのクオリティになると最初からわかっていれば、『KH Re:COM』を単体で発売することも考えたんですけど(笑)、そういう意味では、結果的にうれしい誤算となったかもしれないですね。

『KH II』で泣く泣くボツにしたさまざまな要素をFM版で復活

——つづいて『KH II FM』についておうかがいします。『KH IIアルティマニア』のインタビューでは、『KH II』でひととおりやり尽くしたので、FM版を作るのは難しいとおっしゃっていましたが……。

前ページより

スが振り返りますが、ハイネたちがかまわず通りすぎるのは、ロクサスが見えていないからですか？

野村　あれは、ロクサスを知らないから気にしていないだけで、見えていないわけではありません。あのときロクサスはゼムナスに名前をつけられた直後で、アクセルが世話をまかされているんですね。で、ロクサスが、アイスを食べながら楽しそうにしているハイネたちをうらやましそうに見ていて動かないから、アクセルは「アイスがほしいんだな」と解釈して、しかたなく買ってやったというような流れです(笑)。

——現実のトワイライトタウンでは、ハイネたちとロクサスは、ここですれちがったくらいで面識はなかったのでしょうか。

野村　どうでしょうね。何かあったと思いたいですね。

——ロクサスが機関を離脱したきっかけは何なのでしょう？

野村　ソラの夢を、それが何者かわからないままくり返し見るようになり、夢のなかの人物が誰なのか確かめるために機関を飛び出した感じですね。アクセルとしてはロクサスに出ていってほしくないので、忘却の城でのソラとの出来事をロクサスに教えたりはしていないんじゃないでしょうか。

——『KH Re:COM』のリク編のエンディングでは、王様と一緒に歩いていたリクが突然しゃがみこむ場面が意味ありげです。

野村　あれは、リクのなかの闇が完全には消えていないことを示しています。『KH II』で王様が言うように、リクはゼアノートのハートレスを心のなかに抱えていることを理由に王様の前から姿を消すわけですが、その予兆のようなものですね。この場面で王様が一瞬不安げな顔をするのは、「リクがいなくなるんじゃないか」と感じたからです。リクがディズのもとに向かったのはソラの記憶をもとにもどすためですけど、最終的に王様と離れたのは、闇を利用する覚悟の現れでもあります。

——リクと言えば、彼はどの時点から目隠しをしていたのでしょう？

野村　王様と離れた時点ですね。画面上ではわかりませんが、『KH

じゃないですか(笑)。一応、『KHⅡ』のときから担当者がいろいろ練ってくれていたみたいで、演出的にも結構凝ったものができたと思います。
――『KHⅡ』のインタビューで「キノコ系のハートレスを入れたかった」ともおっしゃっていましたが、今回のⅩⅢキノコのような形を想定していたんですか?
野村 キノコは、もともと『KHⅡ』の時点でしっかりとしたプロットができあがっていて、もうちょっとドラマ性があったんですけど、あまりにも壮大すぎたので、そこからある程度抜粋して入れています。ちなみに、彼らはⅩⅢ機関とはまったく関係ないですよ。機関のメンバーのマネをしているだけです。
――バトル関係では、「リミットフォーム」という新たなフォームも加わりました。
野村 じつは『KHⅡ』のときに、「『ドッジロール』を入れてくれ」ってずーっと言いつづけてたんですが、担当者に「なくても大丈夫な仕様になってます」と言われて、泣く泣くボツにしたんです。『KHⅠ』にあった技も、本当は入れたかったんですけど「必要ない」って言われて。どんなディレクターだよって感じですが(笑)。そもそも、『KHⅠ』のときにできたことが『KHⅡ』ではできなくなっているのが自分としてはイヤだったので、今回は『ドッジロール』以外の『KHⅠ』の技もまとめて、新しいフォームで使えるようにしてもらいました。
――「プラウドモード」よりも難しいモードとして「クリティカルモード」が追加されましたが、これはかなりの上級者を想定したものなんですか?
野村 もともと、『KH』シリーズは、プレイする人の腕に関係なく楽しんでもらおうというコンセプトで難易度を設定しているんです。ただ、『KHⅡ』ではかなり幅広い層の人たちに遊んでもらえるようになったことで、ヘビーなゲームを遊び慣れている人から「ちょっと物足りない」という意見が出てきて。それなら、上級者向けのモードも用意しなければと。ただ、僕にはクリアできないですね。『KHⅡ』でセフィロスを出したときに、担当者から「野村さんには倒せないようにしておきました」と言われているので、すでにその時点で僕は切り捨てられているんですけど(笑)。
――追憶の洞の奥にいるⅩⅢ機関の再現データは、それぞれ最初に戦うときよりもはるかに強いですよね。
野村 ストーリーの進行上、かならず戦うことになるボス敵というのは、倒して先に進んでもらわないといけませんから、あんまりべらぼうに強くはできないんです。再現データに関しては、そのあたりをいっさい考えずに用意できるので、スタッフには「もう容赦なく強くしてくれ」と言って(笑)。まあ、『KHⅠ』にくらべて『KHⅡ』のセフィロスは弱かったという意見が結構あって、こちらとしては強くしたつもりだったので、それで火がついたというのもあります(笑)。
――そして、最強の敵として登場するのが、留まりし思念ですが……。
野村 アクションゲームがうまい人にとっては、あれぐらい手応えがあれば喜んでもらえるんじゃないかと。一応、兼森(兼森雄一氏:『KHⅡFM』プランニングディレクター)も「かなりキツいバランスにしましたけど、いいんですか?」と聞きにきたんですよ。そのときはあまり深く考えずに「ま、いいんじゃない?」と答えたんですが、あとで自分で戦ってみたら、ものすごく強くて。さすがにヤバいと思って「これ、本当に倒せるの?」と兼森に聞いたら、あっという間に倒してしまったので、「じゃあいいか」って(笑)。
――あの敵って、何も知らないで戦うと、手も足も出ないくらい強いですよね。
野村 そうなんですよ。そんなヤツの攻撃を、兼森は

Re:COM』のリク編のエンディングでディズのところにきた時点では、もう目隠しをしています。
――忘却の城について確認させてください。『KHⅡFM』の追加イベント「眠りの部屋の真実」でのシグバールとゼクシオンの会話をまとめると、忘却の城は機関が成立する前から狭間の世界に存在し、それを機関が見つけて、「目覚めの部屋」を探すためと記憶に関する実験のために使うようになったということでしょうか。
野村 はい。あの会話はマールーシャが加入したころのものですから、忘却の城が発見されたのはあれよりは前で、実際に使われ出したのは、裏アンセムレポート7(→P.224)にあるように、機関員が13人になったのちということになります。ナミネは忘却の城で目覚めたのですが、彼女とロクサスの誕生は同時ですから、彼女が目覚めてまもなく機関の半数が城に移ってきたことになりますね。
――『KHⅡFM』での追加イベント「すべてを終わらせるため」で、ソラが「簡単に言っちゃいけない気がしてナミネにお礼が言えなかった」と話しますが、この時点でソラはナミネのことを思い出していたのですか?
野村 思い出したというか、ナミネの存在自体がソラを媒介にしてできているので(→P.225)、ナミネとロクサスがカイリとソラにもどったことにより、いろんなものがつながったわけです。最終的にソラがナミネにお礼を言っていないのは、今後への伏線だと考えてください。
――追加イベントの「相棒との別れ」で、アクセルがロクサスに「本当は心があるんじゃないか」と言う場面がありますが、実際のところはどうなのでしょう?
野村 この場面は、ロクサスに関する謎をプレイヤーに改めて投げかける形で終わらせています。その答えは、カンの良いかたには気づいていただけるかもしれませんが、ゼアノートの記憶にも関係していますし、いまはまだくわしく話すわけにはいきません。
――新シークレットムービーの「Birth by sleep」についてお尋ねし

次ページへつづく

カンペキに防御していましたからね。自分の知らないソラがモニターのなかにいた(笑)。兼森いわく「アクションゲームとして作ってある」ってことなんですけど、要するに、攻略法を見つけるだけではなくて、わずかな攻撃チャンスに的確に自分の技を当てるだけの腕が必要なわけです。この留まりし思念を倒すことが新シークレットムービーを見るための条件のひとつになっているので、ユーザーのかたがたにはがんばって倒していただきたいですね。

新シークレットムービーは前回のつづきになっています

――新しいイベントシーンがいくつか追加されたことも、ファンにはうれしい要素です。

野村　今回入れたかったのが、まずⅩⅢ機関の面々が会議しているシーン。つぎに、ファンのかたからの「ロクサスとアクセルを会わせてあげてほしかった」という声に応えるシーンですね。ふたりとも消滅したので、次回作に期待してくださいとも言えなくて(笑)。あとは、新しい謎を見せるイベントを少し足してます。

――ゲームをクリアしたあとは、シアターモードでイベントシーンを自由に再生できるようになりますが、『KHⅡFM』と『KH Re：COM』の両方をクリアすると、英語ボイスだけじゃなくて日本語ボイスでも楽しめますよね。英語と日本語を同時収録できたのは、圧縮技術の向上のおかげなんですか？

野村　じつは音声レート(音声のクオリティを示す数値)を少し下げています。ただ、いろいろと追加要素を入れていくうちに、開発の最後でやっぱり容量が足りなくなってしまって……。本当はエンディングのムービーも日本語ボイスを入れたかったのですが、ムービーは音声が映像と一緒になっているため、音声レートだけを下げることができず、かといって圧縮すると目に見えて粗くなってしまうので、英語ボイスのみにするしかありませんでした。

――そして、ファンのみなさんのあいだですごく話題になるだろうと思われるのが、新シークレットムービーの「Birth by sleep」ですね。これは、『KHⅡ』でのシークレットムービー「Gathering」のつづきにあたる内容と考えていいのでしょうか？

野村　ええ。「Gathering」のラストがそのまま「Birth by sleep」につながっています。このふたつのシークレットムービーと、隠しボスである留まりし思念は、すべて同じプロットがもとになっています。

――それはつまり、「Birth by sleep」に出てくる3人の鎧の人物のうち、最後にアップになる男性の思念が、"留まりし思念"ということですね。

野村　そうですね。留まりし思念と戦うときにも、バトルの前に謎めいたことをいろいろと言うので、そのあたりからも想像してもらえるかと思います。

――「Birth by sleep」には、『KHⅠ』のアンセムと同じ服を着た老人と、闇にとらわれていたときのリクに似た服を着ている人物が出てきますが……。

野村　老人に関しては、アンセム……すなわちゼアノートと何らかの関係があると読み取ってもらえるように、あの服にしているんです。もうひとりについても、『KHⅠ』でのアンセムとリクの関係を踏まえて考えてもらえたらと思います。たとえば、『KHⅠ』での闇にとらわれていたリクも、たまたまあの服になったのではなく、ちゃんと設定があるわけです。

――最後のほうに出てくる、「全ての運命に偶然などない」というキーワードも意味深ですね。

野村　ソラがなぜキーブレードを使えるようになったのか、リクがキーブレードに選ばれたのはなぜなのか

前ページより

ます。追加イベント「眠りの部屋の真実」でシグバールが言う「キーブレードを持った連中」とは、このムービーに出てくる鎧の3人のことですか？

野村　そうですね。賢者アンセムの弟子だったころのシグバールが目撃したということになります。

――留まりし思念は、ムービー中の鎧を着た青年の思念だということですが、ソラとのバトルの前に留まりし思念が口にする「アクア」「ヴェン」とは、ほかのふたりの名前ですか？

野村　はい。アクアが青い髪の女性ですね。

――鎧の青年の名前は何でしょう？

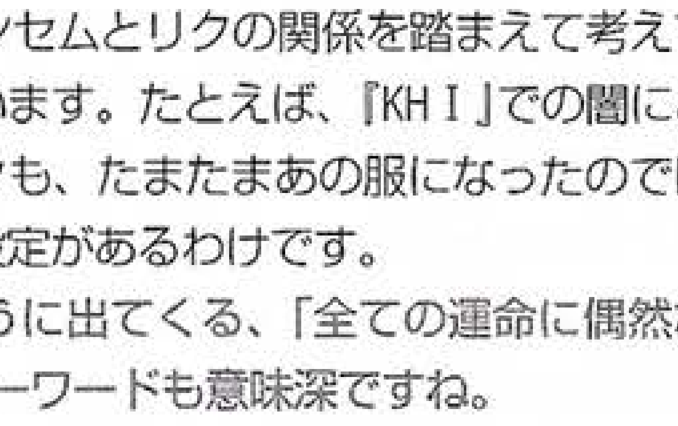
野村　彼の名前は、2006年の東京ゲームショウのプロモーションビデオで、暗号として一度出しているんですよ。あと、ヴェンというのは愛称で、本当はもう少し長い名前なんです。ソラ、リク、カイリという名が「空、陸、海」を示していたように、鎧の3人の名前は、世界を形成する3属性「水、風、大地」を示しているんですよ。

――ヴェンはロクサスによく似ていますが……。

野村　それについてはまだくわしくは言えないです。似ているだけかもしれないし、何かの縁があるのだとしたら、ソラにも関係があるのかもしれない。いまの時点で言えるのは、その謎によってすべてがつながる物語になっている、ということです。

――鎧の青年は最初は青い目をしていたのに、最後は金色の目に変わります。これは、彼が何かに変化したことを示しているのですか？

野村　これもくわしいことはまだ話せないんですが……みなさんの想像できる範囲かと思いますので、いろいろ予想してみてください。



⬆これが、プロモーションビデオに一瞬だけ流れた暗号。"マスター・ゼアノートを討つ者、かの名はテラ。いまだ目覚めぬ彼とそのふたりへつながる"と解読できる。

今後はロクサスやリクにもスポットを当ててみたい



といった、『KH』の物語のなかで偶然に起こったと思われるようなことにも、じつはちゃんとした理由があるという意味です。結構、おもしろい構造になっているので、みなさんにはいろいろと想像してみてほしいですね。ちなみに、リクの謎に関しては、FM版で新たに追加された要素のどこかに、遠まわしながらヒントが隠されていますよ。

どのハードで誰が主人公に？気になる次回作は……

――今年(2007年)の夏過ぎに『KH』シリーズの新プロジェクトが発表されるとのことですが、それはズバリ続編なんでしょうか？

野村　えーっと……どこまで話していいものか(笑)。あらかじめ言っておくと、『KHⅢ』ではないです。

――すると、外伝的な作品になるのでしょうか？

野村　そうですね。自分としては、ソラにしばらく大きな動きはさせなくてもいいかなと思っています。だから、つぎの作品ではソラ以外のキャラクターの物語も描いてみようかと。

――「しばらく」ということは、ソラの旅は『KHⅡ』で終わったわけではないとも考えられますね。

野村　ええ。『KHⅠ』からはじまった謎に関しては回収し終えた、といったところでしょうか。『KHⅡ』のエンディングで、王様からの手紙を受け取るシーンがありましたが、ソラに関してはあれが新たなはじまりだと思ってもらっていいと思います。本当は、手紙を見たあとに旅立つというような演出を入れるか、最後の最後まで悩んだんですけどね。

――では、ソラ以外を主人公にした新しい物語は、どのような内容になりますか？

野村　「Birth by sleep」の話は、語らないわけにはいかないので、まずはそこですね。それ以外だと、王様がいかにして闇の世界でキーブレードを手に入れたか……とか。ただ、自分としては、ロクサスを動かしてみたいという気持ちが一番ありますね。彼が誕生してから消えるまでの約1年間を描けたらおもしろいかなと。あとは、リクを主役にして、ソラが眠っているあいだに奮戦していた様子を描くとか。リクは、影のある役どころをロクサスに奪われちゃった感じがあるんですけど、リクが影の主役だと考えているので、もっと彼を動かしたいと思っているんですよ。

――ゲームシステム的にも何か変わったりするんでしょうか？

野村　いままでの『KH』シリーズとは、ちょっとちがった試みもしていきたいですね。ただ、"新作"ではなくて"新プロジェクト"と言っているくらいなので、1作とはかぎりません(笑)。『KH』シリーズは、弊社とディズニーさんが一緒に作っているので、お互いにやってみたいことを実現しようとすると、どうしても複数になってくるんですよね。

――どんなハードで発売することになりそうですか？

野村　うーん……携帯機、ですかね。いまは、プレイステーションポータブルで『クライシス コア -FFⅦ-』、ニンテンドーDSで『すばらしきこのせかい』、携帯電話で『MONOTONE』と、ひととおりのハードで作っていますから、どのハードで出てもおかしくないですね。

――ひとつの作品が複数のハードで同時に発売されるという可能性はあるんでしょうか？

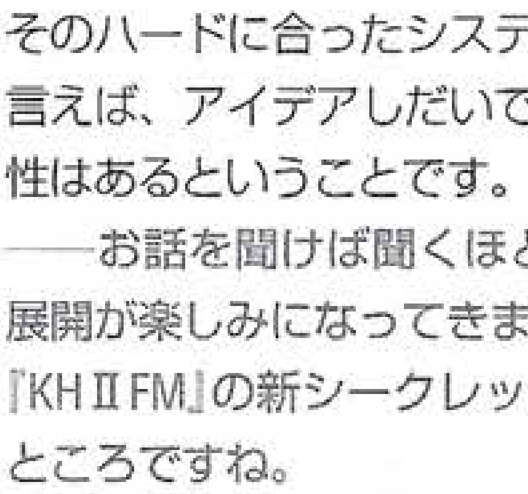
野村　そういった展開は考えてないです。できれば、そのハードに合ったシステムで作りたいですし。逆に言えば、アイデアしだいで、どのハードでも出す可能性はあるということです。

――お話を聞けば聞くほど、『KH』シリーズの今後の展開が楽しみになってきますが、ファンとしてはまず、『KHⅡFM』の新シークレットムービーを見ておきたいところですね。

野村　そうですね。新シークレットムービーに到達するための条件を難しくしすぎたかな……というのが心配ではありますが、このアルティマニアを読んだりしながら、なんとか到達してほしいです。留まりし思念は強いですけど、倒すところは実際に見ているので、勝てないことはないはずですから(笑)。新シークレットムービーを見て、今後の『KH』に思いを馳せてみていただけたらうれしいですね。

(2007年3月9日　スクウェア・エニックスにて収録)

ディレクター＋コンセプトデザイン　野村哲也
TETSUYA NOMURA



プロフィール

1991年に旧スクウェアに入社。代表作は『KH』シリーズのほか、『ファイナルファンタジーⅤ』『Ⅵ』『Ⅶ』『Ⅷ』『Ⅹ』『Ⅹ-2』『ⅦAC』など多数。

『キングダム ハーツII ファイナル ミックス+ アルティマニア』さくいん

KINGDOM HEARTS II FINAL MIX + ULTIMANIA INDEX

C……キャラクターガイド　F……ファイナル ミックス SIDE　R……Re:チェイン オブ メモリーズ SIDE

SECRET MOVIE

SECRET MOVIE 1 Gathering

鎧をまといキーブレードを手にした3人が、無数のキーブレードが立ち並ぶなかに伸びた十字路の中央に集う……。『KHⅠFM』のシークレットムービー「deep dive」に登場したキーワード"集いし者たち"の名を冠するこのムービーは、『KHⅡ』の過去に起きた出来事を映すものなのか？　つぎつぎと表示される文字の数々が、背後に流れる物語の壮大さを予感させる。

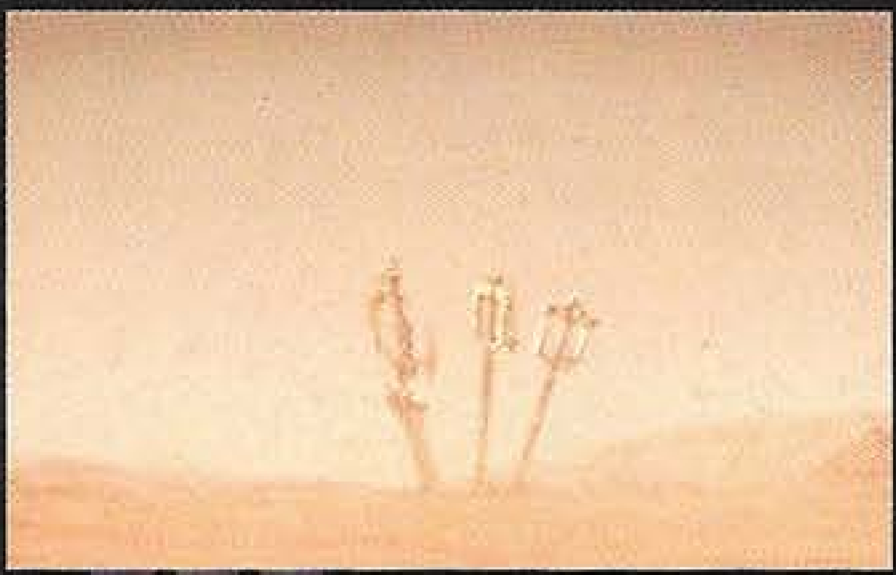


「キーブレードとはなんなのか」——『KHⅠ』のアンセムレポート8の文面が画面を流れていく。



キーブレードを背負ってたたずむ鎧の男。足元には、倒したばかりとおぼしき巨大な獲物が見える。

鎧の男のもとへ、同様の鎧を着た者がふたりやってくる。ひとりは小柄で、ひとりは華奢な風体だ。



地面に突き刺さった3本のキーブレード。王様、ソラ、リクが持つキーブレードと同じに見えるが？

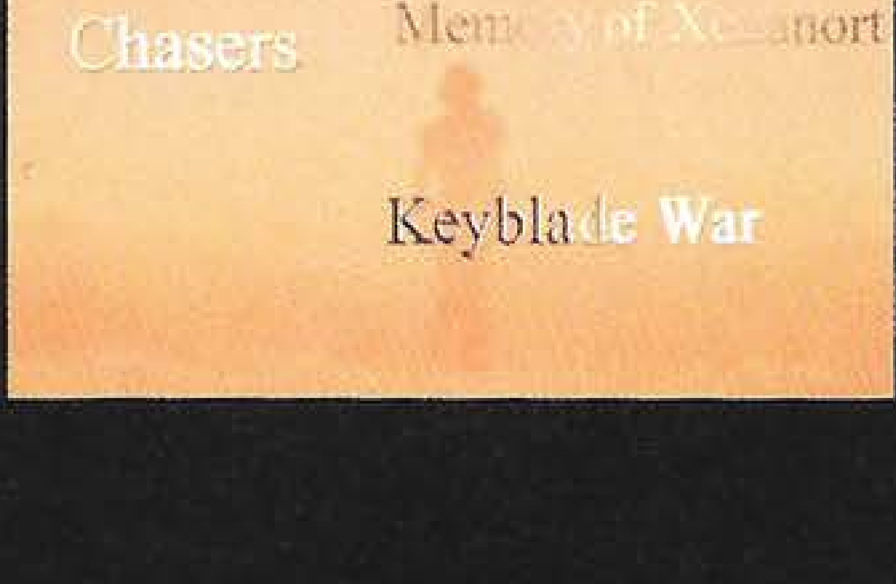


3人の周囲にも数え切れないほどのキーブレードが。いったい、この地で何が起きたのだろう？





集まった3人は、3本のキーブレードをそれぞれ地面から引き抜き、互いに重ね合わせる。



砂塵の舞う彼方から謎めいた人物がゆっくりと現れ、意味深な単語がいくつも画面上に浮かび上がり……。

SECRET MOVIE 2 Birth by sleep

タイトルは、「Gathering」の最後に流れる一文"眠りからの誕生"を受けたもの。話の内容も「Gathering」から直接つづいており、鎧の3人が、砂嵐のなかから現れた不気味な老人とその従者に戦いを挑む様子が描かれている。おなじみの人物を思わせるキャラクターの容姿や、息もつかせぬ戦闘シーンからは、次回作への期待をかき立てられずにはいられない。



彼方から近づいてくる謎の老人を、
鎧を着た3人が見つめる。
どうやら3人と老人は戦う運命にあるようだ。



力を合わせて戦いを挑む鎧の3人を、
老人はいとも簡単にあしらう。
しかも、老人もキーブレードの使い手らしい。



老人の服装は闇の探求者アンセムと、
その隣にいる者の格好は闇に染まったリクと、
それぞれ似ているが？



氷づけになった仲間を抱きかかえる鎧の女性。
その上空にはなんと
"キングダムハーツ"が……！

そして物語はさらに謎を深めていく……

SE-MOOK

キングダム ハーツII ファイナル ミックス+ アルティマニア

STAFF



出版・編集 **株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.com/jp/】**
編集長　是枝良昌
編　集　大矢和裕／鈴木和夫／畠山友子
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕

企画・構成・執筆 **株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp】**
山下　章(Director／インタビュー聞き手)
大出綾太(Sub-Director／Re：COM ガイダンス／声優座談会リターンズ)
板場利光(Sub-Director／KH II FM 70のちがい／インタビュー構成)
山中直樹(Re：COM エネミー)
小石朋仁(KH II FM エネミー)
白川大輔(Re：COM 技)
大野優子(KH II FM APPENDIX／Re：COM シナリオ考察／インタビュー聞き手)
大出啓太(Re：COM シナリオ【ソラ編／リク編】／シークレット20)
木村昌弘(KH II FM 70のちがい)
中谷　薫(KH II FM エネミー)
日下部智子(KH II FM マップ／インタビューサポート)
志賀　修(Re：COM カード／ジミニーメモ＆Dレポート完成ガイド)
菅沼槙太(KH II FM マップ)
大津佳之(キャラクターガイド／KH II FM XIIIキノコ)
末崎進一(KH II FM グミシップ)
白崎正悟(Editorial Support)
澤田真之(Editorial Support)

カバーデザイン **有限会社バナナスタジオ**
島田忠司／門倉徳映

本文デザイン・DTP **株式会社ウァン【http://www.wan-inc.com】**
神田奈保子
奥野良子
金子真呼
堂　和昌
井村　旬
鳥海　慧

インタビュー撮影 **有限会社ハンド・メイド【http://www.handmade.co.jp】**
柴泉　寛

マップCG制作 高橋政輝

協力 **株式会社スクウェア・エニックス**
『キングダム ハーツII ファイナル ミックス』開発チーム
『キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ』開発チーム

監修 **ディズニー・インタラクティブ・スタジオ**

株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツII ファイナル ミックス+』開発チーム＆宣伝部

2007年5月23日　初版発行
2008年6月1日　5刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7　新宿文化クイントビル

印刷所　凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7575-2013-4 C9476 雑誌62011-70

ISBN978-4-7575-2013-4

C9476 ¥1619E

9784757520134

1929476016195

SQUARE ENIX

定価：本体1,619円＋税

雑誌 62011-70